

CONSOLES

MA QUÉ, L'OULTRA 64, ALLA PASTA QUÉ BUENO!

**PANZER
DRAGOON**
LA SATURN DÉCOLLE

ULTRA 64
la bombe à
retardement!

SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO



ET LES AUTRES ...

CONCOURS
VIDÉOTIPS
GAGNEZ DES
T-SHIRTS ET DES
VIDÉOS DE

DBZ

**WARIO
LE RETOUR**

les meilleurs RPG du moment



CHRONO TRIGGER



SFC

ROBOTREK



SNES

PHANTASY STAR IV

MD

ARCADE
ça bouge
à Tokyo

T 6745 - 42 - 32.00 F



**VOUS NE FINIREZ JAMAIS
TOUTES LES COURSES,
SI VOUS COMMENCEZ PAR
PRENDRE DES PATATES...**



3615 LUDI GAME
des Astuces et des

*1,27 F / min



Street Racer, le jeu de course et de baston
4 joueurs, enfin sur Mega Drive !





Couverture Consoles+:
Wario's Wood © Nintendo
© photos machines:
Beldjoudi Djamilia



Couverture CD+:
Keio Flying Squadron/© JVC

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Alien Soldier (Megadrive)	131
Battle Zeque Setsoo (Super Famicom)	114
Banners (Megadrive)	130
Canon Fodder (Jaguar)	126
Championship Hockey (Master System)	134
Doom Jaglink (Jaguar)	132
Dungeon Master II Skullkeep (Mega CD)	144
Fatal Fury Special (Game Gear)	140
Fatal Fury Special (Mega CD)	146
Front Mission (Super Famicom)	116
Galaxy Fight (Neo Geo)	108
Game Boy Gallery (Game Boy)	138
Go Go Ackman (Super Famicom)	122
Hagane (Super Nintendo)	96
Heart of the Alien (Mega CD)	148
James Pond 3 (Super Nintendo)	124
Kawasaki Super Bikes Challenge (Megadrive)	104
Keio Flying Squadron (Mega CD)	150
Micro Machine 2 (Game Gear)	136
Mighty Max (Super Nintendo)	118
Mortal Kombat II (Megadrive 32X)	100
Panzer Dragoon (Saturn)	142
Phantasy Star IV (Megadrive)	88
Road Rash 3 (Megadrive)	98
Robotrek (Super NES)	110
Speedy Gonzales (Megadrive)	120
Stargate (Super Nintendo)	133
The Firemen (Super Nintendo)	106
Toughman Contest (Megadrive)	90
True Lies (Super Nintendo)	112
View Point (Megadrive)	94
Wario's Wood (Super Nintendo)	92
Warlock (Super Nintendo)	128
Wild Guns (Super Nintendo)	102

NOUS REMERCIONS
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD,
ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY, NEW TECH VIDEO,
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS:
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec le manga Sailormoon (vol. 2) jeté sur la couverture et l'encart abonnement jeté dans votre magazine préféré.

LE JAPON EN DIRECT

8

Toujours sur la brèche, Banana San fait encore très fort ce mois-ci. Des news toutes chaudes sur l'Ultra 64, des previews alléchantes, des photos en pagaille... Mais comment fait-il?



Deadalus sur Saturn.
Dans l'espace, personne ne vous entend crier...

A.O.U.

44

Sous ce nom de code se cache un salon dédié à l'arcade qui se déroule tous les ans au Japon. Fidèle à lui-même, Banana, dépêche sur les lieux, a passé des heures à jouer aux dernières nouveautés. Il nous livre ses premières impressions...

NEWS

60

De nouvelles images de Mortal Kombat III, des infos tous azimuts, si vous voulez rester branché, lisez les news.

PREVIEWS

64

Chrono Trigger, attendu avec de plus en plus d'impatience. Pour connaître l'avenir, jetez un œil sur les previews...

US GOLD

70

Visite guidée dans les locaux de la firme anglaise à Birmingham. Découvrez Izzy, la nouvelle mascotte des Jeux olympiques 96 d'Atlanta, et Fever Pitch, un jeu de foot pas comme les autres.

TIPS

74

Pour le mois de mars, Switch nous propose un menu fin et raffiné: NBA Jam TE en entrée, Toshinden en plat principal et Clockwork Knight en dessert. Plus quelques jeux SNIN et MD en amuse-gueules.

ANIMÉ+

82

Entre deux feuilles de bambou et un petit somme, le Panda s'est réveillé pour faire sa rubrique. Il fait le point sur les dessins animés en sortie officielle.

TESTS

88

La 32X s'éclate avec Mortal Kombat II tandis que la Megadrive enfile des gants avec Toughman Contest. Pendant ce temps, la Super Nintendo met le feu aux poudres avec The Firemen et Hagane. Plus de 30 tests toutes consoles confondues!

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

141

Grand retour du Mega-CD, avec une tonne de jeux. La PS-X fait une pause, alors que la Saturn nous offre le très attendu Panzer Dragoon. Du grand art!



Le premier jeu réalisé en collaboration avec Moebius. La Saturn se dote d'un chef-d'œuvre à l'état pur.

SNK FANS

152

Une page pour tout savoir sur les dernières nouveautés SNK.

ARCADE

154

X-Men: la légendaire bande dessinée prend vie dans les salles d'arcade. Marc vous dévoile absolument tout.

SPEEDY GONZATEST

156

Arrriba! Speedy teste les jeux plus vite que son ombre. Vite fait, oui... mais bien fait!

SERVICES+

157

Mangana est de retour dans la rubrique Services+. A dévorer des yeux... euh... la rubrique, bien entendu!

COURRIER

162

Bomboy fait le point sur les nouvelles consoles 32 bits en France. Compatibilité, prise de courant, taille de l'écran, du tabouret, vous allez tout savoir.

KILLER...

166

Ze vous fait subir la question et abat After Burner 32X, une simulation qui vole au ras des pâquerettes.

LES PETITES ANNONCES

168

Jeune homme bien sous tous rapports cherche jolie console pour folles nuits blanches...



Désolé de te piquer la place, A.H.L., mais je n'en ai pas trouvé d'autre dans le journal pour passer la page Hard de "l'Echo des Bananes"! Les nouveautés surgissent plus vite au Japon que les œufs en chocolat à Pâques, avec, bien entendu, une prédilection pour les moments où l'on est en train de boucler le magazine!

HISATURN

Après JVC et Sega, c'est au tour d'Hitachi de nous pondre une Saturn. Quoi de neuf à bord? Pas grand-chose de très excitant: le design de la machine et de son joyad est identique à la version de Sega (à part la couleur de deux ou trois petits boutons). Seule différence de taille avec le modèle de Sega: la compatibilité avec les Photo CD de Kodak ainsi que les Vidéo CD. Et tout ça pour 64 800 yen (environ 3 240 francs), soit un prix plus élevé que celui de la Saturn de Sega (45 000 yen). Disponible dans les bonnes boulangeries nipponnes à partir du mois d'avril. Toujours dans la série "les bouleversements technologiques qui vont révolutionner votre façon de faire du patin à glace", M. Hitachi vendra pour la somme de 15 000 yen environ un module karaoké.



VIDÉO CD: TOP, DEUXIÈME!

C'est les printemps qui arrive, et JVC s'excite aussi. Le Vidéo CD commence à être à la mode au Japon, et JVC commercialise un adaptateur qui vient se loger dans le port d'extension de la Saturn, et lui permet de lire les Vidéo CD. Son prix? 19 800 yen (à peu près 1 000 brouzoufs).

PIONEER ET L'APRÈS-LASER ACTIVE

Les Mac se vendent comme des petits pains un peu partout dans le monde, et surtout au Japon, où Apple est numéro 2, derrière NEC et très loin devant les compatibles Windows. Tout cela pour vous dire que, après Bandai, c'est au tour de Pioneer de racheter la licence pour faire des clones Mac. Deux modèles sont prévus: l'un basé sur le nouveau microprocesseur Risc Power PC 601, l'autre sur le 680 LC 40. Ils sont tous les deux équipés d'un lecteur de CD-ROM

très rapide quadruple vitesse, de haut-parleurs "3D" à côté desquels votre chaîne deux fois 100 000 watts fait autoradio pour tracteur, et disposent de fonctions pour digitaliser n'importe quelle source vidéo. A côté de ces micros, Pioneer proposera un lecteur de CD et LD, grâce auquel on pourra digitaliser les son ou les images de n'importe quel Laser Disc.



CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

Ce n'est plus la peine d'appeler, la hot-line de Consoles+ n'existe plus! Désormais, rendez-vous sur le Minitel 3615 CONSOLESPLUS pour tout savoir sur les tips et la japonisation. Le Panda et Switch se feront un plaisir de vous répondre si vous avez l'obligeance de ne pas téléphoner...

TROMBINOSCOPE SPÉCIAL ÉLECTION

Je ne vous l'apprends pas, à la fin de ce mois-ci aura lieu l'élection présidentielle. Gauche, Centre, Rouge, Noir, qui sera vainqueur?

Consoles+ entre à son tour dans la danse et vous propose de participer vous aussi, mineur ou majeur, fille ou garçon, papa et maman, à votre élection. Elisez celui ou celle (ne rêvons pas) qui vous tient le plus à cœur en décapant et en renvoyant le coupon réponse à:

Consoles+ - Concours des Zélections - 75754 PARIS CEDEX 15.

Tous les résultats avant TF1 et LCI dans le n° 43 de Consoles+.

STARRING GUESTS

LIONEL JOSPY (SPY)

MARCOZY (MARC)

PANDALLADUR (PANDA)

ALAIN HUYGHUES DE LA VILCOUR (A.H.L.)

ELVIRETTE LAKÉKÉ (ELVIRA)

JEAN-FRANÇOIS NICAURY (NIIICO)

BERNARD SWITCHNER (SWITCH)

Réalisé par Niiico

MARCOZY



Ce jeune homme, porte-parole officiel de Alain Huyghues de La Vilcours auprès des éditeurs de jeux vidéo, a décidé de se rebeller. Son premier geste a été de se marier avec une jeune et ravissante Thaïlandaise. Son programme est extrêmement lié à la vie du quartier chinois de Paris: réclamer un ascenseur direct entre le rez-de-chaussée et le vingt-troisième étage, un kit Internet dans chaque foyer français, une baisse des tarifs de France Télécom et, enfin, chose plus personnelle, empêcher les pigistes de Consoles+ de fumer sur son beau bureau et de lui gauler ses Bic noirs.

PANDALLADUR



Apparu il y a quelques mois seulement dans Consoles+, le Pandalladur est bien décidé à prendre la tête de la rédaction. C'est bien simple, chaque mois il gratte quelques lignes de plus dans sa rubrique "Animé+". Si cela continue, Consoles+ risque de devenir Pandalladur+. Son programme est des plus sobres: plus de travail pour les pigistes, plus de pages sur les mangas, un matelas gonflable pour dormir à la redac' et, enfin, chose plus personnelle, le libre accès à l'utilisation des toilettes pour les animaux à poils longs et gras.



BERNARD SWITCHNER

Bernard Switchner est un homme avec un cœur gros comme ça. Il n'a pas de compte pas ses dépenses, surtout quand c'est avec l'argent des contributeurs. Son programme est des plus ambitieux: il consiste à distribuer à chaque enfant du tiers monde une console de jeu 64 bits, une télévision 16/9" à écran super géant ainsi que 95 cartouches de jeu vidéo pour que tous puissent profiter des crises d'épilepsie. Il n'y a pas de raison pour que ce soient toujours les mêmes, nous, pauvres Européens, Américains ou Japonais, qui s'exploient la rétine à mater un écran toute la journée. Y'a pas d'raison! C'est vrai, quoi! Un dernier point, plus personnel, concerne les sports d'hiver: comment avoir un bronzage à la Eddie Murphy sans avoir la marque des lunettes? Un problème qu'il n'a, hélas! pas encore résolu. Il attend vos suggestions à la Hot-Line de Consoles+, le mercredi après-midi entre 14 heures et 18 heures, ou alors sur le Minitel, 3615 code JAIMELEGELETJMENMETSPLAINESCHEVEUX.



ALAIN HUYGHUES DE LA VILCOUR

Actuellement chef suprême de Consoles+, Monsieur Huyghues de La Vilcours est bien décidé à garder sa (très convoitée) place de boss. Son programme est très lié aux vieilles valeurs du terroir vidéoludique français: sortir un nouveau Sonic chaque mois, mettre Mario en couverture un mois sur deux, foie gras, magret de canard, champagne et romanée-conti cur 1971 à tous les repas à la cantine, proposer une soluce différente de Earthworm Jim à chaque numéro et, enfin, chose plus personnelle, imposer le "Yo, ça roule" en fin de toute phrase.



JEAN-FRANÇOIS NICAURY

Après son terrible accident au genou droit, tout le monde pensait que c'en était fini pour lui de la politique éditorialiste à pulsions binoculaires, y compris au niveau du tissu social-démocratique libéraliste de gauche. C'était mal le connaître, car il est de retour. Son programme est des plus ambigus: diffusion du "Ziggy Show" de Oufi FM chaque soir sur toute la France, y compris au niveau des Dom-Tom, plus de news sur les BD européennes, y compris au niveau des BD belges, et, enfin, chose plus personnelle, imposer dix parties de Dr Robotnik par jour à chaque lecteur de Consoles+, y compris au niveau des citrouilles.



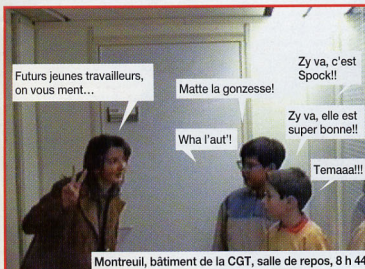
ELVIRETTE LAKÉKÉ

Actuellement seule fille "testeuse" de la rédaction, cette jeune femme a la tête bien enfoncée sur les épaules, quand ce n'est pas dans son oreiller moelleux. Son programme est très proche du peuple français. Voici pour vous un extrait de son dernier meeting à Pétachoukno: "Travailleurs, travailleuses, Nintendois, Segaphiles, on vous trompe, on vous abuse. Sonic et Mario n'ont jamais existé, la Jaguar est un rêve, tout cela c'est que pure invention du patronat destinée à vous faire dépenser la moindre de vos économies. Il n'y a qu'une seule chose de vraie dans la vie, c'est Plot Vidéo."



LIONEL JOSPY

Toujours dans le coup et prêt à faire la moindre bêtise pour amuser la galerie, Jospy a attendu la retraite de Jacques Delors sur TF1 pour annoncer sur France 3 Lozère sa candidature officielle à la présidence de Consoles+. Quel rigolo ce Jospy, alors! Son programme est très proche du milieu des troquets: distributeur de bière blonde et de bière brune sous chacun des bureaux de la rédaction, possibilité de temps de pause clope/casse-croute entre deux légendes d'un jour, droit au sommeil et à la grasse matinée n'importe quel jour de la semaine (dimanche compris) et, enfin, chose plus personnelle, imposer une paire de bretelles à chacun des jeans des personnes qu'il n'aime pas.



BULLETIN DE PARTICIPATION À LA PREMIÈRE ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE DE CONSOLES+

VOTRE NOM:

VOTRE PRENOM:

VOTRE ADRESSE:

VOTRE AGE:

Pour voter, c'est très simple. Enfermez-vous dans un endroit à l'abri des regards et cochez la case contre la photo du candidat pour qui vous désirez voter. Attention, vous ne devez faire qu'une seule croix, une seule. Découpez ensuite proprement le bulletin de vote et envoyez-le à: Consoles+ - Concours des Zélections - 75754 Paris Cedex 15.

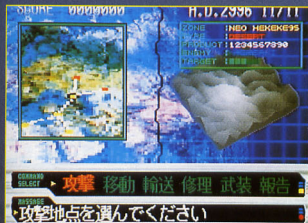
Un lecteur sera tiré au sort et recevra un Consoles+ dédié par toute l'équipe et par le nouveau président de la rédaction. Bonne chance.



Extremes Power



En 1996, vous voyagez dans l'espace comme vous prenez le métro. La Terre a essaimé sur différentes planètes en une série de colonies. L'une d'entre elles décide un beau jour qu'il est temps pour elle de devenir indépendante. Puis elle commence une politique d'annexion à l'égard des planètes-colonies voisines.



Chaque zone de combat apparaît en pseudo-3D. Pour le moment, seul le niveau du désert est terminé.



Les Japonais ont toujours quelques problèmes avec l'anglais, qu'ils apprennent phonétiquement et écrivent en katakana la plupart du temps. Comme certains sons n'existent pas en japonais, ou sont identiques à d'autres (comme le "V" et le "B", ou le "R" et le "L"), les transcriptions des écrans de jeu sont parfois fantaisistes. Par exemple, vous venez de recevoir un "message" radio! Rassurez-vous, il n'y a pas d'erreurs dans le texte japonais en kanji!

La Terre envoie sur la colonie rebelle des espions pour découvrir ce qui s'y passe. Les rapports de ces derniers sont accablants: les colons n'ont pas le droit de lire Consoles+ (et, accessoirement, développent une arme d'une puissance inégalée, qui pourrait réduire en cendres la planète Terre toute entière!). L'arme ultime serait opérationnelle dans un délai de trois mois. L'ordinateur central du gouvernement unifié de la Terre décide qu'il est grand temps de faire quelque chose, d'agir quoi.

Volontaire désigné d'office, on vous met dans un super-robot genre Gundarak, et hop! direction la planète insoumise, sans passer par la case Départ. Votre ordre de mission tient en deux mots: "Tout péter!" Ça tombe bien: vous n'avez jamais su faire autre chose! Vous êtes effectivement le spécialiste des missions qui exigent du tact, de la courtoisie et de la diplomatie.

Le marteau, pas les faux cils

Aux commandes d'un beau robot tout neuf, vous allez acquérir des points d'expérience et de mobilité. Votre Mobile Suit (MS) pourra même, par la suite, voler dans les airs. Le jeu comprend deux modes. Le mode Stratégie vous permet de voir ce qui se passe chez l'adversaire, et de choisir en conséquence les options. Le mode Combat, quant à lui, est un jeu de tir en 3D polygonale en temps réel. En option Normal, vous n'effectuerez que des mouvements d'attaque ou de défense. Votre

arme de base est un canon Vulcain (canon rapide multibute, qui tire des obus à uranium appauvri et à haut taux de pénétration, à raison de 3 600 projectiles à la minute). Lorsque vous réussissez une mission, vous pouvez améliorer votre MS de trois façons différentes, en augmentant la puissance de votre Vulcain, en récupérant une nouvelle arme (laser, bazooka, lance-roquettes, pistolet à bouchon...), ou encore en améliorant votre mobilité.

Complètement largué

Une mission commence lorsque l'avion qui vous transporte vous largue sur le terrain. Elle prend fin lorsque vous atteignez votre cible, ou lorsque vous sortez de la zone de combat. Vous pouvez vous battre en utilisant l'option High Speed, qui vous donne une plus grande liberté d'action dans vos attaques (vous pouvez voler dans les airs, votre MS se transformant en une sorte de jet), et le jeu se terminera lorsque le temps qui vous est accordé sera écoulé. Vous serez de temps en temps accompagné d'autres MS envoyés par la Terre, qui obéiront – parfois – à vos ordres.



Un de vos compagnons est encerclé par deux Mobile Suits adverses (en bleu).



Ils sont deux contre vous mais vous venez d'en verrouiller un avec un des missiles autoguidés qui se trouvent dans le lanceur, sur l'épaule gauche de votre Mobile Suit.



Vous savez ce qu'il vous reste à faire.



Une patrouille
aérienne
bombarde
les troupes
adverses.



Un jet refait
un passage à
basse altitude.
C'est le moment
de vider dessus un
ou deux chargeurs!

LES AVIONS NE SE CACHENT PAS POUR MOURIR



Les animations d'Extreme Power sont assez soignées. Voici le détail d'un jet ennemi qui se mange un de vos missiles et en fait aussi sec une douloureuse indigestion.

Un jet ennemi passe à trois cents kilomètres à l'heure devant vos senseurs optiques. C'est de la provocation...



... et vous lui
envoyez une petite
roquette pour lui
apprendre qu'il y a
des choses qui
ne se font pas!



L'avion se transforme en chaleur ...



... puis en lumière...



... avant d'exploser en morceaux!

Lady Stalker

L'équipe de programmeurs de Climax, à qui l'on doit le superbe Land Stalker, s'est remise au travail. Pour ce nouveau jeu, le système de jeu qui leur a si bien réussi a été repris, ainsi que la vue en pseudo-3D de l'action. Mais, changement d'importance, ce n'est plus sur la console 16 bits de Sega que les programmeurs se sont attelés à la tâche, mais sur sa concurrente de toujours, la SFC!

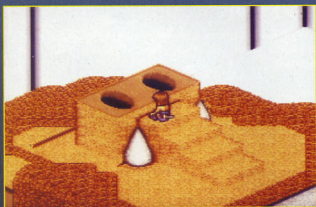
Le personnage principal du jeu est une jeune princesse, Lady. Dotée d'un sacré caractère, et d'un fouet dont elle use avec dextérité, elle n'en fait qu'à sa tête! Son père, qui connaît ses frasques, l'a confiée aux soins de deux gardes du corps, d'un genre un peu particulier. Yoshio est un nain millénaire qui possède deux attaques magiques, l'une lui permettant de geler sur place ses adversaires, l'autre d'envoyer des boules de feu. Le second chaperon de Lady n'est autre qu'un cuisinier, Kocks, qui dispose de pouvoirs magiques. Les personnages ont été conçus dans un esprit "humoristique" typiquement japonais: Lady est habillée comme une professionnelle S.M. et Kocks est homosexuel! Je rassure les âmes pures: ces indications sont cantonnées à la doc du jeu, et rien ne transparaît à l'écran durant le jeu! Un jour, Lady, qui s'ennuie fermement dans le "castle, sweet castle" familial, décide de prendre la poudre

d'escampette. Les deux compères, pris par surprise, essaient d'empêcher Lady de fuguer. Accidentellement, Yoshio projette une boule de feu qui déclenche un incendie dans le château. Plutôt qu'affronter le courroux du roi, ils décident de se joindre à Lady...

Le joueur ne contrôle que Lady. Les deux autres personnages sont gérés par l'ordinateur. Lady ne peut donner que des conseils assez vagues, des impulsions à ses deux compagnons. Ce RPG orienté résolument action est basé sur un univers en pseudo-3D isométrique, où le joueur voit Lady effectuer toutes les actions qu'il a décidées: marcher, courir, monter une échelle ou sauter par-dessus un fossé...



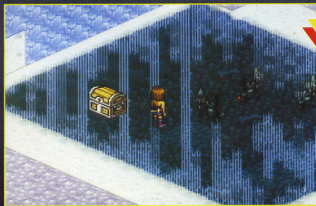
Les graphismes des décors et la possibilité de se déplacer dans les trois dimensions contribuent à faire de Lady Stalker un RPG à part.



La représentation en 3D isométrique implique que vos déplacements doivent être précis, aussi bien sur le plan horizontal qu'en profondeur.



Toute chute sera fatale! Heureusement, le jeu vous propose une sauvegarde qui permet, en cas de pépin, de ne pas avoir à recommencer de zéro.



Les coffres renferment des trésors, mais aussi des médicaments qui vous permettront de soigner vos personnages.

TAITO/SFC



Ce n'est pas la fête foraine, mais un petit tour de chariot n'a jamais fait de mal à personne!

Papa, Maman



**Des thunes ou je transforme
Nestor en pâtée pour chiens !**



ocean

Energy Breaker

Il y a des siècles de cela, deux dieux créèrent un monde, et des humains pour le peupler. Après avoir fondé une civilisation très évoluée, les humains s'entre-déchirèrent à travers des guerres et des luttes intestines. Les deux dieux décidèrent alors de créer un second monde, et d'autres habitants. Mais, de nouveau, au bout de quelques générations, les hommes recommencèrent à se quereller. L'un des dieux, las de voir sa création évoluer de guerre en tuerie, décida de purifier son monde de ses mauvais éléments. Son comparse, au contraire, ne désirait pas interférer, et se serait volontiers contenté d'observer cette funeste évolution.



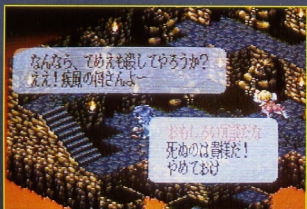
Mais, moins puissant que la première divinité, il dû s'incliner. L'Energy Breaker fut envoyé sur ce monde, avec la mission de le purifier. C'est le héros que vous incarnez.

Le joueur doit contrôler l'énergie, symbolisée par les quatre éléments de base (l'eau, le feu, l'air et la terre), afin d'être en mesure de transformer l'esprit perversi des pauvres humains en énergie positive. Energy Breaker utilise un système de jeu identique pour les déplacements comme pour les combats. Il s'apparente à un jeu d'action à la Zelda.

Suivant les caractéristiques que vous avez données à votre héros et les attitudes que vous prenez lors des discussions (menaçante, amicale, neutre...), les différents personnages rencontrés réagissent différemment, fournissant ainsi des informations plus ou moins détaillées.



La magie fait partie prenante des armes à votre disposition.



La Rush Attack vous permet de vous jeter sur votre adversaire avant qu'il n'ait pu réagir.



Au moment où les personnages quittent une demeure, l'intérieur de celle-ci disparaît pour laisser place à sa représentation extérieure et au décor qui l'entoure.



N'hésitez pas à explorer la verte et riante campagne!



Dans les auberges, vous pourrez goûter un repos bien mérité.

laTire-Thunes

(haches volantes à gauche)

(coups de canon à droite)

TIC TAC... **Aaaaaah!** ...TIC TAC... **Noooooon!**
TIC TAC... **Oulalaaa!** ...TIC TAC... **AAiiiiiiiie!**

(bombes sur le côté)

(peaux de bananes en vue)



ou



(de la princesse si tu arrives à temps)

(sinon)

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

Cette crapule de BLACKJACK a kidnappé la fille du roi KING KLOWN et tu dois la délivrer. Mais cette fois-ci, tu n'es pas au bout de tes peines. Ta quête te fera traverser plusieurs mondes en trois dimensions, truffés de pièges et de passages secrets. Fais bien attention, tu n'as que très peu de temps pour atteindre ton but : BLACKJACK a placé d'énormes bombes à retardement à la fin de chaque étape et celles-ci t'exploreront à la figure si tu traînes trop en route. Pas question de regarder le paysage ou de cueillir des paquerettes pour ta belle, ton temps est compté. Prends tes jambes à ton cou, la mèche se consume à vitesse grand V. Ce n'est pas le moment de faire le clown si tu ne veux pas passer pour un bouffon.



KID KLOWN in Crazy Chase : le compte à rebours est commencé.

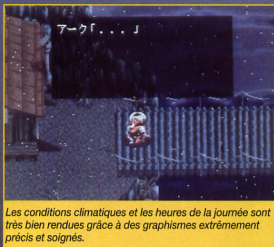
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/min)

Ark the Lad



Ark conseille à ses troupes de s'apprêter au combat: l'ennemi se rapproche!



Les conditions climatiques et les heures de la journée sont très bien rendues grâce à des graphismes extrêmement précis et soignés.



Perdus dans un brouillard à couper au couteau, la fine équipe se dirige vers deux lumières.

Ark the Lad est un jeu de rôles ambitieux. Sony a d'ailleurs prévu d'en faire une véritable fresque, dans la lignée des Dragon Quest, Final Fantasy ou Phantasy Star. Le premier épisode, "Ouvrez les portes closes", sera commercialisé au printemps. La seconde partie, "Pour les élus", devrait être disponible dans l'archipel nippon en décembre. Il sera possible de jouer à Ark the Lad II sans avoir joué au premier épisode, mais la Memory Card de la PS-X permettra à tous ceux qui ont fini l'aventure de s'attaquer à sa suite avec des personnages beaucoup plus puissants et aguerris.

Ark the Lad utilise un système de combat dynamique: les déplacements et les combats des personnages se font sur la même carte, et il n'y a pas de séparation entre une partie exploration/déplacement et les phases de combat. Pour les joueurs qui préfèrent les systèmes plus classiques, il est possible de sélectionner un mode où chaque adversaire à tour de rôle soit lance une attaque soit choisit une parade, et bénéficie à chaque "tour" d'autant de temps qu'il le désire pour peaufiner sa tactique. Une autre caractéristique de ce jeu de rôles est de permettre au joueur d'effectuer des "come-back": il peut, après avoir résolu une quête, revenir dans une partie du jeu afin d'y gagner des points d'expérience dans des niveaux-bonus.

La prédiction s'accomplit

L'équipe d'Ark, le héros de la série, est composée de Kulukulu (une jeune fille, originaire de Trôvilu), Tost (un de ses plus fidèles compagnons), Poko (un soldat musicien qui a quitté les armées de Sumeria pour se joindre à Ark), Chongara (une magicienne, récidiviste de surcroît) et Iga (un maître d'armes, le plus puissant au combat). Dans le sud de Sumeria, un beau jour d'été, la neige commence à tomber sur le village de Trôvilu. Un Ancien, à sa vue, ne cesse de répéter: "Les temps s'accomplissent!" Car une légende millénaire prétend qu'un jour quelque chose d'étrange arrivera dans les cieux, puis sur la Terre, et le monde disparaîtra. Des héros se dresseront contre les forces des Ténèbres, pour reconstruire un monde meilleur. Dans cet épisode, Ark va battre la campagne pour rassembler l'équipe de compagnons avec laquelle il va tenter de sauver le monde. Pour cela, il doit mettre la main sur une relique, le coffre sacré. Celui-ci l'aidera à combattre le Mal, mais il devra faire attention à ce que la puissance formidable de la relique ne fasse pas exploser la planète comme un fruit mûr, dans un déluge eschatologique!

SCE/PS-X



jeux vidéo

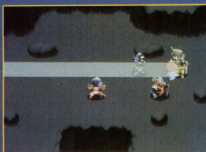


TOUT SOUS LES YEUX

Classiquement, vous pouvez faire apparaître à tout moment au cours du jeu une fenêtre qui récapitule toutes les caractéristiques de votre personnage, celles-ci s'améliorant au fur et à mesure de vos combats victorieux. Mais vous pouvez aussi faire apparaître directement à l'écran les objets qu'il transporte, sous la forme de miniatures. Si vous ne vous souvenez plus de l'utilité de tel ou tel objet, une pression sur l'un des boutons suffit à vous donner la réponse et vous offre une vue légèrement agrandie du bidule.



Ce sort magique vous permet de ralentir le déplacement de vos adversaires.



Après avoir trouvé un coin désert, chacun y va de ses pouvoirs magiques. C'est d'abord Igia qui balance un rayon de la mort.



Puis c'est au tour de Chongara d'invoquer un sort qui irradie autour de lui une série de rayonnements.



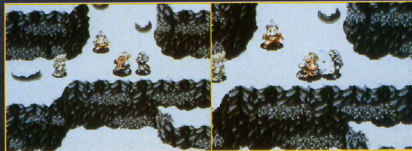
CD-Rom oblige, Ark the Lad est bourré de séquences cinématographiques comme celle-ci, qui voit le départ d'un beau militaire sumérien en dirigeable.



Les graphismes sont encore plus beaux que ceux de Chrono Trigger ou de Secret of Mana, qui étaient déjà de petits joyaux.



Vos personnages peuvent se balader avec une foule d'objets très spécialisés et souvent vitaux dans les situations difficiles.



Lors des combats, le jeu opère automatiquement un zoom sur les adversaires. Ici, dans un paysage enneigé, Ark est en train de deviser avec un Pas-beau. Le ton monte et un zoom arrive à point nommé lorsque Ark flanque un coup à son adversaire.

Et Takara créa Toshinden



Messieurs Morioka, Kijima et Shoji s'occupent de la division jeux vidéo de Takara.



Toshinden est l'un des meilleurs jeux disponibles sur la PS-X. Alors que Takara, jusqu'à présent, avait plutôt bâti sa notoriété sur ses conversions de jeux de combat de SNK en 2D pour Super Famicom et Megadrive, la société avait créé la surprise en sortant, peu après la commercialisation de la Playstation, un jeu en 3D original, au visuel éblouissant. Curieux comme nous sommes, nous avons expédié la Banane flambée à grands coups de pied dans les fesses chez Takara, voir ce qu'il s'y tramait.

CONSOLES+ : Pouvez-vous nous présenter Takara ?

TAKARA : Takara est, avant tout, un fabricant de jouets. Ce secteur représente 80% de notre chiffre d'affaires, alors que les jeux vidéo n'en occupent que 20%. Mais la progression du chiffre d'affaires des jeux vidéo est en plein boom.

C+ : Toshinden a été développé par Tam Soft. Quelle est la relation entre Takara et Tam Soft ?

TAKARA : Tam Soft appartient au groupe Takara. Takara s'occupe de la création des personnages et de l'histoire, grâce à l'expérience que nous avons acquise dans ce domaine à travers la création de nouveaux personnages pour les jouets, ainsi que des aspects marketing. Tam Soft a programmé le jeu et a réalisé les animations polygonales. Auparavant, Tam Soft avait réalisé des jeux d'arcade, mais il s'agit de son premier jeu pour le grand public.

C+ : Combien de personnes travaillent pour Tam Soft ?

TAKARA : Le nombre de personnes qui ont œuvré au sein de l'équipe de développement a augmenté durant la réalisation du projet. A la fin, il y avait environ vingt-cinq personnes, des graphistes, des musiciens et, bien sûr, des programmeurs...

C+ : Quand avez-vous commencé à réaliser Toshinden ?

TAKARA : Nous avons commencé à travailler sur le projet il y a un an et demi, juste après que Sony eut révélé qu'il allait commercialiser une nouvelle console de jeu. En fait, nous avions commencé à travailler sur Toshinden il y a deux ans, pensant à cette époque le programmer sur un autre support. La programmation proprement dite a débuté au mois de mai de l'année dernière.

C+ : Quelles sont les différences entre Virtua Fighter et Toshinden ?

TAKARA : Les deux sont des jeux de combat, à base de polygones en 3D. Mais Toshinden utilise mieux la 3D. VF a recours à des personnages en 3D, mais les attaques et les combats ne prennent place que sur un plan. Les combattants de VF attaquent en "ligne droite". Toshinden, au contraire, utilise toutes



Dès l'entrée, dans le hall de l'immeuble de Takara, le ton est donné : le héros du moment, c'est Toshinden !



Steamgear Mash, le premier jeu de Takara sur Saturn, utilise un héros entièrement modélisé en 3D.



Takara a ses quartiers généraux dans la banlieue de Tokyo.



Takara est, avant tout, une société qui fabrique des jouets.

les dimensions de l'écran. Les attaques peuvent être portées sur les côtés, ou dans le dos de l'adversaire. Il est possible de tourner autour de ce dernier.

C+: Est-ce que Tekken est un concurrent pour Toshinden?

TAKARA: En tant que jeu de combat sur PS-X, oui, c'est un concurrent! Mais les sensations et le système de jeu sont très différents.

C+: Combien de polygones avez-vous utilisés pour les personnages?

TAKARA: Il y a environ 1 000 polygones par combattants, ainsi que pas mal de textures mappées et de Gouraud Shading.

C+: Quelle est la taille de Toshinden?

TAKARA: Il fait 187 Mo.

C+: Quel a été le point le plus difficile à réaliser?

TAKARA: Sans doute la mise au point des mouvements. On a cherché à conserver le même réalisme, que le personnage se trouve au fond de l'écran ou bien au premier plan.

C+: Combien d'exemplaires avez-vous vendus?

TAKARA: A peu près autant que de Playstation. Nous espérons continuer à vendre un Toshinden par PS-X commercialisée. Et comme Sony pense réussir à vendre 1 million d'unités en six mois...

C+: Avez-vous l'intention de faire un Toshinden 2?

TAKARA: Nous comptons d'abord utiliser la popularité de Toshinden à travers des mangas, des animés. Suivant le succès de ces produits, un Toshinden 2 sera ou non mis en chantier. Nous commençons juste à réfléchir à ce que pourrait être Toshinden 2: utilisation de la Memory Card, du futur câble de Sony pour relier les Playstation en réseau...

C+: Avez-vous l'intention de faire des jeux en 2D avec les héros de Toshinden?

TAKARA: Nous espérons réaliser toutes sortes de jeux utilisant les personnages de Toshinden.

C+: Allez-vous travailler sur d'autres jeux pour les consoles 32 bits?

TAKARA: Nous travaillons en ce moment sur un jeu Saturn appelé Steamgear Mash, mais aussi sur de nouveaux jeux pour la PS-X. Plutôt que de convertir nos jeux sur toutes les consoles 32 bits, nous essayons de créer pour chacune d'entre elles le type de jeu qui lui convient: Toshinden pour la PS-X, Steamgear Mash pour la Saturn!



Personnages de Toshinden.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Astérix

LE POUVOIR DES DIEUX

Prix dément
en Vente par
Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforme-aventure qui vous mènera de Rome à l'Égypte à la recherche du bouclier d'Avesnes. Voilà un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

NEW

Disponible uniquement
sur Megadrive



FATAL FURY SPECIAL

Disponible uniquement
sur Super Nintendo

Prix dément
en Vente par
Correspondance

Vous qui êtes attirés par le sang et la sueur, osez affronter les nouveaux combattants au pouvoir terrifiant ! Aidez les boss des plus cruels dans ce nouveau jeu où les règles sont vaincre ou mourir. FIGHT !!

NEW

LA LÉGENDE DE THOR

Disponible uniquement
sur Super Nintendo



Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

HIT

Disponible uniquement
sur Megadrive

Prix dément
en Vente par
Correspondance



Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patience et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

Prix dément
en Vente par
Correspondance



Version française



NEW



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Pour fêter l'ouverture du nouveau magasin Micromania Evry 2, profitez des offres exceptionnelles jusqu'au 8 mai dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance !!



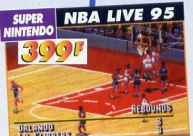
Offre exceptionnelle

199 F
MEGADRIVE



249 F
MEGADRIVE

Ce jeu de plateforme reprend comme scénarios les 7 plus fameux dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !



399 F
MEGADRIVE

La Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre la mode arcade au le mode simulation.



199 F
MEGADRIVE

L'un des tous meilleurs jeux de basket à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !

World Cup Soccer Megadrive 149 F
Bugs Bunny Super Nintendo 199 F
Puggsy Megadrive 99 F
Wiz and Liz Megadrive 99 F
et des dizaines d'autres titres à des prix déments !!

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au
92 94 36 00
ou tapez 3615
Micromania
pour découvrir ces offres
exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS*
et des offres de prix qu'on
n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F

Gunners Heaven



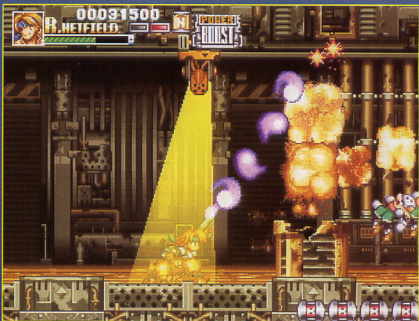
Ce boss projette un champ de force, tout en faisant des aller et retour de gauche à droite de l'écran.

Gunners Heaven prouve que la Playstation sait être à l'aise autant dans la conception des jeux en 3D qu'en 2D. En effet, Gunners Heaven est un jeu d'action/plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique: il ne recourt qu'aux sprites bit-map, aux polygones 3D. Les origines de Gunners Heaven sont très claires. Le jeu trouve sa source d'une part dans Gunstar Heroes de Treasure sur MD, d'autre part dans Top Hunter sur Neo Geo. Comme ces deux titres, il met en scène deux héros qui passent leur temps à distribuer des baffes et à canarder tout ce qui bouge. L'action

se déroule à Alhazard, un continent mythique en pleine révolution industrielle. Une légende prétend qu'une pierre magique, la Walkyrie, est cachée quelque part à Alhazard. Ses pouvoirs fabuleux attirent la convoitise d'un gang de crapules sans scrupules. Lucas et Axel sont des héros pêcheurs: ils courent, sautent et distribuent allègrement baffes et coups de pied aux fesses. Mais ils peuvent aussi se suspendre par les bras à une plate-forme, et monter sur cette dernière en un souple rétablissement. Ils peuvent

projeter un filin, tirer avec leur flingue dans toutes les directions, et non se contenter des directions "classiques" haut, bas, droite, gauche et les diagonales. Enfin, en récupérant l'item adéquat, ils peuvent donner un coup de

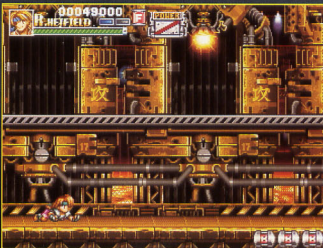
poing dans le sol, ce qui crée une onde de choc. Le jeu est splendide, ne laisse pas une demi-seconde de répit au joueur, et les personnages sont hyper maniables: il faudrait être fou pour demander plus?



Les items que vous ramassez chemin faisant vous fournissent des armes... conséquentes, comme celle-ci qui non seulement vous débarrasse de deux adversaires d'un seul coup, mais en plus met sérieusement à mal le décor sur lequel ils avaient grimpés.



La qualité des graphismes est excellente, digne des meilleures productions de SNK. Ils font appel au style d'animé "kawai" ("mignon"), et la palette de couleurs est très bien utilisée.



Dans la base du gang, certains passages ne sont accessibles qu'en rampant, et en passant par les conduits.



Des plaies et des boss de fin de niveau: voilà le destin de tout aventurier de jeu vidéo.



Accroché par un bras, votre héros sans peur, et sans l'autre main, progresse lentement mais sûrement! Ce système est souvent le meilleur moyen d'éviter le soi, qui grouille généralement de Pas-beaux.



D'un rétablissement des reins, vous pouvez rejoindre la plate-forme.



DAVID GINOLA

"Chaque jour, je te donne mes infos et mes pronostics pour les prochaines rencontres, appelle vite et tu pourras même gagner un entraînement avec moi"

36 68 88 08

BOX LETTER CITY
DES FILLES
ET DES JEUX
36 70 21 12

LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES

36 15 CANAL 21
ECHANGEZ
ACHETEZ
VENDEZ
JEUX VIDEO
MANGAS
ANIMATIONS JAPONAISES
36 15 CANAL 21

BOXPHONE
CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE
ULTRA CONFIDENTIEL
UN CODE SECRET
POUR VOTRE
JARDIN SECRET
36 68 21 41

SUPERPHONE
2000 NANAS
ATTENDENT POUR
DIALOGUER EN DIRECT.
36 70 76 06

**INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ?
JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES**



36-68-21-88

DES QUESTIONS
TROP FACILES!

SNORK III

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS
UROTUKIDŌJI JEU INTERACTIF
UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO PAR
TELEPHONE



漫
MANGA
LINE
画



INFOS SUR

LES FILMS

CLUB MANGA

CADEAUX MANGA VIDEO

36 68 60 40

Arsonic : Ce service est limité par Venus Télémedia, BP 14, 923 75966 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68, la location ne sera que de 2,19 F la minute. Pour les appels 36 70, la location ne sera que de 0,76 F à la connexion puis de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA 101

Daytona USA

"Encore Daytona USA? C'est pas possible, Sega paye les journalistes de C+, ou quoi?" Malheureusement, non, on ne touche rien! Alors, pourquoi vous parler de ce jeu pour la troisième fois? D'abord parce qu'il est le jeu vedette de la Saturn. Ensuite parce que nos photos permettent de comprendre comment, jour après jour, un jeu s'élabore, s'améliore. Enfin, c'est l'occasion de voir comment les développeurs arrivent à contourner certains points faibles de la Saturn, comme l'absence de polygoniseur.



Vue de derrière, légèrement surélevée (40%).

Devant le succès de Ridge Racer sur la console rivale, la Playstation, l'état-major de Sega a décidé d'accorder la priorité au développement de Daytona USA, censé montrer ce que la Saturn a dans le ventre. Pour cela, l'équipe qui travaillait sur la version de Daytona USA Saturn a vu ses effectifs passer du simple au double, du jour au lendemain. Selon le principe des vases communicants, c'est l'équipe d'AM 2, qui travaille sur Virtua Cop II version arcade, qui a "mâgné". La version Saturn comportera trois circuits à la difficulté croissante (Beginner, Intermediate et Advanced). Pour le moment, seul le niveau Beginner a été programmé. Le jeu permettra de permuter les vues (vue à travers les yeux du conducteur, vue aérienne...) comme dans le jeu d'arcade.

Faire aussi bien, voire mieux, que Ridge Racer!

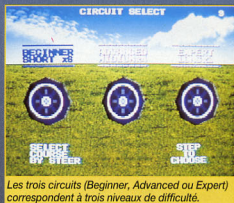
La conversion d'un jeu comme Daytona USA, un des fleurons des jeux d'arcade de Sega, n'est pas une tâche aisée. Même si les deux coprocesseurs 32 bits de la Saturn dégagent une puissance impressionnante, on est loin du Modèle 2, sur lequel tourne le jeu d'arcade, tant par les capacités techniques

que par la différence de prix entre les deux systèmes! Pour arriver au meilleur résultat possible, les développeurs de Sega ont commencé par faire une version de Daytona qui fonctionnait à peu près. Puis, peu à peu, les routines du programme ont été optimisées: les véhicules se déplacent plus vite, les décors ont été rajoutés, les graphismes affi- nés...

À tout problème sa solution

Sur les photos présentées dans cet article, la version Saturn n'est terminée qu'à 30 ou 40%. On peut constater à quel point le jeu a été amélioré. Les instruments font leur apparition, de même que le radar, et diverses autres informations sur la course, comme la position de votre véhicule par rapport à ses concurrents. Les graphismes sont également plus soignés. Tout cela laisse présager des améliorations encore considérables: le pari de Sega, donner à la Saturn un Ridge Racer killer, peut être gagné!

Le premier casse-tête pour les développeurs a été la différence de rafraîchissement de l'écran. Le Modèle 2 redessine l'image à l'écran soixante fois par seconde. La Saturn, elle, ne le fait que trente fois par seconde,



Les trois circuits (Beginner, Advanced ou Expert) correspondent à trois niveaux de difficulté.



Cette photo prise sur la version 30% permet de choisir son véhicule. Les voitures sont encore mal dégrossies, non aliassées.

soit deux fois plus lentement. D'autre part, si le Modèle 2 peut afficher 300 000 polygones à la seconde, la Saturn en est loin! Bien que cette information soit considérée comme "confidentiel défense" par Sega, il semble que le nombre de polygones affichables par la 32 bits de Sega soit plutôt de l'ordre de 90 000! Les voitures de Daytona USA seraient constituées de 120 polygones chacune, et 2 000 autres polygones seraient consacrés au décor.

virtua Fight Saturn utilisait une haute résolution (640 x 224). Mais pour Daytona US, les programmeurs ont choisi d'utiliser la résolution de base de la Saturn (320 pixels par 240). L'avantage de cette résolution, même si elle donne des images moins fines, est de pouvoir être rafraîchie par la Saturn beaucoup plus rapidement. Puisque la Saturn n'a pas de puce spécialisée dans l'affichage de polygones en 3D temps réel (polygoniseur), tous les calculs fastidieux doivent être réalisés par les deux microprocesseurs Super Hitachi 2 (SH 2). Pour réduire les temps de calcul, les développeurs de l'AM 2 trichent un peu et utilisent une technique, le "clipping", qui consiste à ne calculer et dessiner à l'écran que les facettes de l'objet visible. Les polygones d'une voiture qui ne sont pas visibles au premier plan, ceux qui composent un objet du décor qui sort à moitié de l'écran... ne sont tout simplement pas pris en compte, allégeant ainsi considérablement la masse de calcul des processeurs, et améliorant du même coup la rapidité de l'affichage du jeu.

Processeurs en quête d'indépendance

Enfin, le dernier problème rencontré concerne l'architecture un peu particulière du système, qui utilise deux microprocesseurs SH2 32 bits. Comme Consoles+ vous l'avait appris il y a quelques mois, Virtua Fighter n'avait pu utiliser toute la puissance potentielle de la machine, à cause de ces deux chips. Ils travaillaient indépendamment l'un de l'autre, mais les informations de l'un de ces processeurs devaient souvent être utilisées par l'autre. Si l'un finissait sa tâche le premier, il devait attendre que son frère jumeau ait fini la sienne pour récupérer le résultat des calculs de ce dernier. Bref, à moins que les calculs que chacun avait en charge aient pris exactement le même temps, ils auraient passé leur temps à s'attendre mutuellement! Dans Daytona USA, le programme a donc été optimisé pour que le rythme de chaque processeur ne soit plus dépendant de son petit copain.



Vue à travers les yeux du conducteur (40%).

UN PRIX CANON

Sega a décidé de miser ses deux prochains hits, Virtua Fighter 2 et Daytona USA sur Saturn, à un prix alléchant. Les deux CD-ROM coûteront 5 800 yen (soit environ 290 francs). Autrement dit, c'est donné! Pour moins de 300 francs, les consommateurs pourront avoir les deux programmes actuels pour lesquels Sega a dépensé le plus en développement! On trouve des tas de jeux à ce prix. Mais il s'agit soit de navets soit de jeux vieux de six mois. Depuis le temps qu'on réclame des jeux à des prix abordables! J'en ai rêvé, mais c'est Sega qui l'a fait!



LE JEU TEL QU'IL ÉTAIT (30%)

Le mur est mappé grossièrement. Tout est sombre.



LE JEU TEL QU'IL EST (40%)

Le mapping de l'image de Sonic est apparu, au-dessus de l'indicateur de vitesse.

PEU À PEU,
L'OISEAU FAIT
SON NID...

Les programmeurs, au fur et à mesure du développement du jeu, améliorent celui-ci, optimisant la vitesse de l'animation, rajoutant des détails... De Daytona USA, fini à 30 ou 40%, à la version arcade...



LE JEU TEL QU'IL DEVRAIT DEVENIR (ARCADE)

Pour demain?
On croit rêver..



AM 2 SUR LES ANNEAUX DE LA SATURN

AM 2, le département consacré à l'arcade et dirigé par une des "stars" de Sega, Yu Suzuki, a vu grossir ses effectifs avec la création d'un département Saturn. Celui-ci est chargé de l'adaptation des hits de l'AM 2 sur Saturn.

Jusqu'à présent, deux équipes travaillaient sur des projets Saturn: celle qui a conçu Virtua Fighter, bien sûr, et les développeurs assurant la conversion de Daytona USA sur la console 32 bits de Sega. La conversion de VF terminée, la première équipe travaille sur la conversion de Virtua Fighter II sur Saturn! Quand on voit la puissance du Modèle 2 sur lequel tourne le jeu d'arcade, la qualité des graphismes et de l'animation, on ne peut que souhaiter bon courage aux programmeurs!

Comment fonctionnent les deux équipes? Travaillent-elles chacune dans leur coin? Que nenni! Les développeurs des deux équipes collaborent étroitement. Ils s'aident, passent leur temps à se donner des tapes dans le dos, à vider des chopes de bière et à se couvrir de pétales de rose! Plus sérieusement, il n'y a pas d'équipe fixe. Les programmeurs sont dispatchés dans l'une ou l'autre des équipes selon leurs spécialités, l'état d'avancement de tel ou tel jeu et la priorité que Sega fixe aux différents projets.

LA TRIBUNE

La tribune, sur laquelle des centaines de spectateurs admirent vos prouesses, a été ajoutée au jeu, après que les développeurs ont résolu les problèmes d'animation du circuit.



Le jeu terminé à 30% n'affiche que le rebord de la tribune, le long de la piste.



A 40%, le mapping de l'image de la tribune est mis en place.



Vue aérienne (40%).

DE 30 À 40%

LE ROLLING START

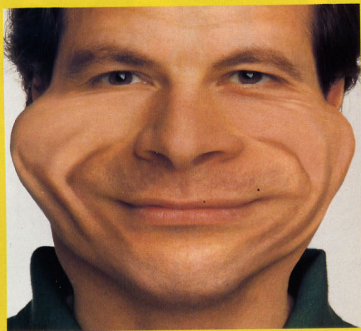
Avant que la course ne commence, vous effectuez un tour de piste d'échauffement. Puis une inscription vous indique que la course va commencer.



Les inscriptions sont affichées en caractères simples à l'écran (30%).



La police de caractères choisie est beaucoup plus lisible. Le texte défile désormais à l'écran. D'autre part, l'écran affiche les différentes informations: vitesse, position dans la course... (40%).



Vous n'avez jamais joué aussi Vite.



Amateurs de sensations fortes, la 32X a le plaisir de vous annoncer qu'en 95 vous allez être servis :
VIRTUA FIGHTER, Congo, Shadow of Atlantis, Fahrenheit CD 32X, Gen 13, Virtua Hamster, Skipped, Kolibri, VR Troopers,
 NBA Action, Ratchet & Bolt, Striker, 3D Asteroid, Alone in the dark 2, Outpost, X-Perts ...



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP



METAL HEAD



GOLF MAGAZINE GREAT 36 HOLES*

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

Palas Code



Sega offre aux possesseurs de Megadrive, avec ce jeu, une expérience ludique basée sur le concept du fabuleux View Point sur Neo Geo. Les éléments à l'origine du succès de la version arcade du jeu de Sammy, qui avait été racheté et adapté sur MVS (nom de la version arcade de la Neo Geo) par SNK, ont été scrupuleusement repris par les programmeurs de Sega. Ce jeu, qui s'appelait initialement Mother Base, devrait porter le nom de Palas Code dans sa version finale.

Comme dans View Point, vous pilotez un vaisseau dans un univers en pseudo-3D isométrique. Le joueur explore planètes et complexes souterrains dans des bases spatiales géantes. Les différents adversaires et les décors sont formés de polygones. Si les capacités graphiques de la MD ne permettent pas d'avoir une version aussi percutante que View Point sur Neo Geo, globalement, les programmeurs s'en sortent très bien, et la version 32X qui sortira par la suite devrait être un vrai régal pour les yeux.

La version Megadrive, si elle s'appuie fortement sur son illustre prédécesseur, apporte son lot de nouveautés et

d'améliorations du système de jeu. D'abord celle que tous les joueurs de View Point attendaient: la possibilité de jouer à deux. Par ailleurs, grâce aux bonus collectés au rythme des adversaires abattus, le joueur améliore son vaisseau. Il ne s'agit pas seulement d'armes plus puissantes, de champs de force et autres bonus, comme dans View Point, mais de la possibilité de transformer complètement votre engin, à la fois son apparence, son armement et la puissance de son système de propulsion! Il faut dire que, au début du jeu, votre engin fait pâle figure, petit amas de pixels perdu à l'écran, face aux boss de fin de niveau, qui peuvent mesurer presque un écran de jeu de hauteur!



Recourant au principe de l'animation isométrique, Mother Base apparaît comme très influencé par le célèbre View Point de Sammy, racheté par SNK et converti sur Neo Geo.

Une forêt s'interpose entre votre jet et l'adversaire. Ne vous inquiétez pas, il va rapidement ne rien en rester.



Les éléments du décor, comme ces tourelles rouges, peuvent être détruits, ne serait-ce que pour vous faciliter le passage, et éviter qu'ils ne vous tombent dessus.



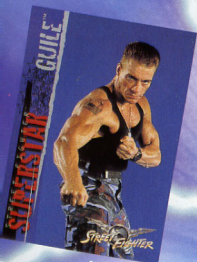
*Le gros robot vert, c'est votre cible.
Le petit truc en bas, gris clair, c'est vous! Bon courage!*



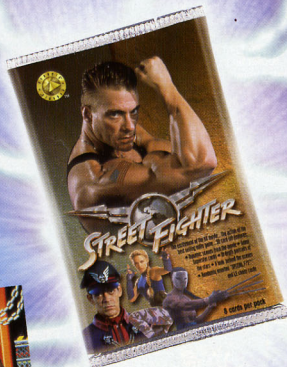
Votre engin est maintenant équipé d'un double tir, ce qui va vous simplifier le travail.

STREET FIGHTER

LES CARDS DE LA COLLECTION



Les superstars



Les actions du film



Le jeu vidéo et les coups spéciaux



10 cards spéciales "métal F/X"

Tu connais le jeu vidéo. Tu as vu le film. Maintenant tu peux collectionner les cards. Street Fighter : une collection à succès de 90 cards, pour retrouver Jean-Claude Van Damme dans le rôle du colonel Guile, ainsi que tous les autres personnages du jeu et du film, les astuces et les coups spéciaux pour jouer et gagner. Tu trouveras aussi les cards spéciales "métal F/X".

Collection originale du film en direct des USA, les textes en français se trouvent dans le classeur. En vente chez tous les marchands de journaux. La pochette de 8 cards: 5 F.

3615 UPPER DECK: pour commander, échanger et connaître les dernières cotations (1,27 F la minute).



CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company. ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S.



Gulu Gulu



Enix produit les jeux de rôles plus vite que son ombre! Après Project J, et en attendant Dragon Quest VI, Enix sort de son chapeau un nouveau RPG! Portant le doux nom de Mahôdjin Guru Guru, il rompt avec la tradition du héros qui, au long de sa quête, va embrigader une série de compagnons d'infortune. Cette fois-ci, l'équipe est constituée dès le début d'un jeune garçon et d'une jeune fille.

Gulu Gulu, inspiré d'un manga populaire – il vient d'ailleurs de faire l'objet d'une série télévisée animée –, met en scène Niké, un jeune homme qui apprend le métier des armes. Sa compagne, Kukuri, est une apprentie mage. Elle se déplace en permanence avec un bâton magique qui lui permet de réaliser différents sorts magiques. Pour lancer un sort, elle use des quatre éléments primaires (eau, feu, terre et vent), qu'elle dose différemment selon un système assez complexe. Si, au début de la partie, Kukuri n'est pas d'une grande utilité, au fur et à mesure de la quête, elle trouve des tas de grimoires qui sont autant de nouveaux sorts, ainsi que des formules qui restaurent votre santé. Niké, quant à

lui, ne peut utiliser la magie, sa spécialité demeurant les baffes en série! Au cours des combats, il lutte à l'arme blanche. Un chat bizarre servira d'allié à nos héros dans certains passages du jeu.

Les deux compères s'en vont explorer une ancienne ville, située au-delà des montagnes, composée de douze tours magiques. Chacune d'entre elles contient des dizaines de pièces, d'escaliers, de couloirs et de souterrains. Dans ce dédale, les aventuriers trouveront trésors, parchemins et recueils de magie. Ils découvriront également une collection de monstres plus effrayants les uns que les autres, dont le plat favori est "l'aventurier cru à la sauce vinaigrette".

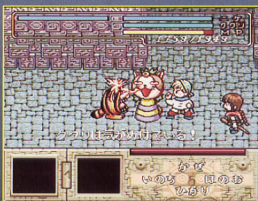
La petite animation de l'introduction apprendra plus que le texte en japonais au-dessous.



今日も、魔法使いククリと勇者ニケは、魔王ギリを倒すために長い長い旅をつづけています。



Comment se débarrasser d'un gêneur en une leçon: concentrez-vous et faites surgir une boule d'énergie...



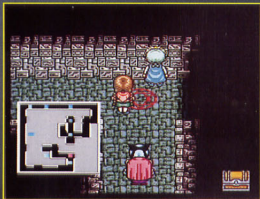
... qui se matérialise en un attrape-Pas-beaux. Efficace, n'est-il pas?



Voyagez dans d'étranges contrées aux us et coutumes follement exotiques...



La visite chez le souverain s'impose.



A tout moment, vous pouvez consulter le plan du donjon que vous explorez.



Comment aimez-vous vos adversaires? Bien cuits?

MARKO's MAGIC FOOTBALL

AVEC TON BALLON MAGIQUE,
SHOOTE SUR TOUT CE QUI BOUGE



DOMARK

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

SEGA
GAME GEAR **MEGA-CD**

Distribué par ACCLAIM Entertainment S.A.

Marko's Magic Football : © © 1993 Domark Group Ltd. All rights reserved. Artwork & packaging © 1992 Domark Group. All Rights reserved. TM designates a trademark of Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega-CD and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. * Version Nougatine (1994)

Tale Phantasia

L'écran de statut vous permet de suivre l'évolution de vos héros. Au fur et à mesure de votre progression, les points d'expérience s'accroissent.



Tale Phantasia, le jeu de rôles de Namco, n'offre pas de scénario particulièrement original. Cependant, c'est sur la réalisation qu'il faut se pencher pour trouver du nouveau, avec, notamment, un système qui utilise une série de phrases préenregistrées et digitalisées.

Crace et ses compagnons (Chester, Minto et Arche) se mettent en marche pour lutter contre le pouvoir despotique du roi Dao, dans un univers d'héroïc-fantasy médiéval. Crace Albein est un escrimeur de premier ordre. Son père, Miguel, est un maître d'armes, et il enseigne l'art du combat dans le village de Tortis. En s'entrainant dans cette salle d'armes, le joueur pourra acquérir des trucs et des techniques de combat bien utiles pour la suite du jeu. Chester Barklight est un excellent archer. C'est également le meilleur ami de Crace. Arche Crain est une sorcière, et sa spécialité, c'est la magie noire. Minto Adonade est le médecin du groupe. Ses pouvoirs lui permettent de guérir ses compagnons. Durant le jeu, d'autres personnages apparaîtront aux côtés du quatuor de base.



Chester, le Robin des bois du jeu, vient de lancer une flèche, qui passe sous les jambes de Crace.



Certains décors d'intérieur sont impressionnants!

Les images illustrant cet article sont issues d'une version en cours de développement, mais, déjà, les graphismes du jeu s'annoncent particulièrement soignés. L'interface est de la vieille école, avec un mode Déplacement sur une carte en Mode 7, et une partie

consacrée au combat, au cours de laquelle chaque protagoniste attaque à son tour. Grande première, ce RPG donne la parole à ses héros. Plus d'une centaine de phrases ont ainsi été digitalisées et compressées dans la cartouche de quatre Mo. Lors des incantations magiques, les sorts sont énoncés à haute voix. De même, en même temps que les héros exécutent une attaque spéciale, ils prononcent son nom... en japonais, bien sûr!

Ray Force

Taito débarque sur la Saturn, et fournit ainsi à Sega un soutien de poids grâce à l'importance de son catalogue de jeux, notamment de jeux d'arcade. Il faut dire que, après le soutien affiché de Namco à la Playstation de Sony, il était prévisible que Taito, son concurrent de toujours, se tourne en priorité vers la 32 bits de Sega.

Le premier jeu de Taito sur Saturn est donc Ray Force, la conversion d'un jeu d'arcade sorti l'année dernière au Japon. Ce shoot-them-up très classique offre, outre de beaux graphismes et un scénario limité (vous devez protéger Astral 7, votre base), une arme qui fait tout l'intérêt du jeu et de sa jouabilité, excellente: les lasers autoguidés. Après

avoir "verrouillé" une cible, vos missiles-lasers se dirigent tout seul, comme des grands, droit dessus.

Ce système donne de la profondeur au jeu, ajoutant un zeste de stratégie. Si on ne prend pas le temps de "locker" et de détruire les adversaires qui sont au loin, à des altitudes très basses, ceux-ci finissent par arriver à votre hauteur pour vous descendre. Il faut donc, selon les moments, traiter le danger immédiat, à votre altitude, ou préférer enrayner l'arrivée de nouveaux adversaires à l'aide de votre laser à tête chercheuse.



Et un shoot-them-up sympa sur la Saturn, un!



Les décors des différents niveaux sont superbes. Comme pour la Neo Geo, ce genre de conversion sur Saturn donne l'impression de jouer sur borne d'arcade!

LE SYSTÈME DU LASER AUTODIRECTEUR



Après avoir déplacé le curseur qui se trouve devant votre vaisseau, sur les différentes cibles potentielles se situant à des altitudes plus basses, l'inscription "Lock On" s'affiche sur ces dernières.



Il ne vous reste plus qu'à envoyer vos lasers...



... qui se dirigent automatiquement sur les cibles verrouillées.



Avec votre canon Vulcain, vous détruisez les adversaires qui sont devant votre appareil, sur le même plan que vous. Pour les tourelles de la DCA, il vous faut utiliser votre laser autoguidé.



Le système des lasers automatiques paraît un peu compliqué, comme ça, mais il est aussi simple et efficace qu'agréable à jouer.



En cadeau
avec le jeu
10 cartes à
collectionner

Si vous disposez de 4 esprits pour sauver
le Royaume d'Oasis,
c'est uniquement parce que le vôtre n'aurait pas suffi.

La Légende de Thor

Jeu d'aventure en français.

Entrez dans la fabuleuse Légende de Thor sur Megadrive. Mais attention, seul le bracelet magique qui procure le pouvoir des 4 esprits vous permettra de résister à la terrible menace qui s'abat sur le Royaume d'Oasis. Une aventure titanesque qui vous mènera à travers 13 mondes et vous plongera dans des énigmes extraordinaires. Un conseil, même si vous êtes du genre 1^{er} de la classe, portez ce bracelet, il peut vous sauver la vie.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

Deadalus

SEGA/SATURN



Dans un futur éloigné, après plusieurs décennies de guerres civiles affectant toute la planète, le calme a été rétabli sous l'égide d'une organisation mondiale, la WSSS.

Les voyages et les colonies dans l'espace se sont développés. Huit cents ans après ces funestes événements, un message d'alerte parvient aux forces de sécurité. Des terroristes, regroupés au sein du IshinHa, ou groupe du Nouvel Ordre, ont investi une colonie, créée quelques années auparavant sur une énorme météorite. Une

contre-offensive est organisée, et l'investissement de cette base lancé. Un vaisseau s'en approche et largue une série de Mobile Suit, qui s'infiltrent à travers les défenses de la station. Vous êtes l'un des pilotes de ces Mobile Suit, et votre mission consiste à patrouiller dans les couloirs et recoins de toutes les installations afin d'en éliminer la menace terroriste. La tâche ne sera pas aisée, car ces derniers ont reprogrammé les robots et systèmes de défense.

Jeu de tir dans un labyrinthe

Deadalus ressemble beaucoup à Kileak et à Space Griffon sur Playstation. Comme dans ces deux jeux, vous pilotez un robot-armure cybernétique, et vous vous baladez dans un dédale de couloirs, en tirant sur tout ce qui bouge. Inspiré, comme ses concurrents qui tournent sur PS-X, du fameux Doom, Deadalus

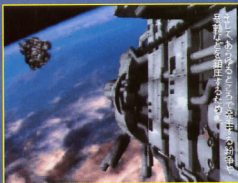
est un jeu d'action pure et dure, même si un minimum de réflexion est nécessaire pour résoudre les quelques énigmes et trouver les différents passages secrets dont regorgent les niveaux.

La réalisation est de très bonne facture, même si elle fait plus appel au placage de texture qu'aux objets réellement conçus en 3D. Chaque niveau est constitué de couloirs qui joignent différentes pièces. C'est généralement dans ces pièces que vous trouverez les robots adverses, ainsi que les items à récupérer. On peut télécharger une carte du niveau pour chaque étage. Le chemin que vous avez suivi s'y inscrit précisément. Cette carte est bien utile, à la fois pour ne pas vous perdre, mais également pour repérer les endroits où doivent se trouver des passages ou des salles secrètes. En effet, la lecture attentive du plan fait apparaître des endroits où, bizarrement, il n'y a ni pièce ni couloir, ou bien des couloirs qui se terminent étrangement en cul-de-sac...

Léché et bourrin

Certains détails de Deadalus sont néanmoins plus soignés que dans Kileak, comme l'écran qui bouge légèrement à chacun des pas de votre colossal engin, ou vos senseurs optiques qui brouillent l'image à chaque fois que vous vous faites toucher par un projectile de l'adversaire. Vous disposez en permanence de deux armes à l'écran (un poing de métal et un flingue). Le jeu procure au joueur des armes différentes (laser, plasma, vulcain...) et munitions, moins chichement que dans Kileak. Le joueur pourra aussi ramasser un tas

d'items utiles comme des propulseurs auxiliaires, un système de propulsion... Pour tous ceux qui aiment les jeux bourrins à la Doom, Deadalus est une excellente acquisition.



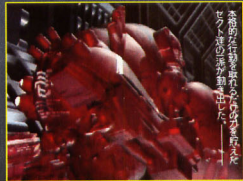
Le vaisseau qui vous amène sur les lieux du "crime" est en phase d'approche de l'étrange météorite, pendant que, en arrière-plan, la Terre paraît dangereusement proche!



L'intro vous en met plein les yeux, avec votre armure cybernétique de combat toute neuve et bien astiquée!



C'est cette installation curieuse, accrochée à sa météorite, que vous allez devoir explorer.



La lampe rouge qui clignote pour donner l'alerte éclaire votre engin d'une lueur sinistre.



Certaines armes, comme celle-ci, qui vous permet d'exploser vos adversaires, sont plus puissantes que d'autres.



Voici la base dont se sont emparés les terroristes.



Les unités d'attaque sont larguées du vaisseau...



... et se ruent comme des fauves affamés sur la base.



Elles y pénètrent par le sas.



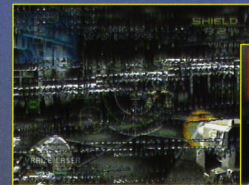
Les Mobile Suit se heurtent...



... à un charmant comité d'accueil!



Une fois tous les robots éliminés, vous vous lancez à l'assaut de la base!



Lorsque vous vous faites toucher par un projectile ennemi, votre vision est brouillée pendant quelques dixièmes de seconde.



En vous connectant à cet ordinateur, vous pourrez "downloader" (télécharger) la carte du niveau.



Les grilles, comme dans Doom, sont utiles. Elles vous permettent de liquider à distance vos adversaires, tout en bloquant leur progression.

La zone sur laquelle se trouve votre adversaire est piégée: si vous posez le pied dessus, votre champ de force va diminuer aussi vite qu'une bière dans le verre de Spy!



DE LA 3D AU COMPTE-GOUTTES

Contrairement à ses petits copains sur Playstation, Deadalus n'utilise que très parcimonieusement la 3D (dans l'intro en animation de synthèse, pour certaines parties de la base...). Tout le reste est en fait constitué d'images bit-map 2D plaquées (les murs, les objets...).



Un des robots de garde se dresse devant vous. En vous en approchant encore, vous pourrez constater...



...un effet de pixelisation. Il ne s'agit donc pas d'un objet 3D à base de polygones, mais bien d'un sprite classique.

Kidô Senchi Gundam



Depuis 1979, date à laquelle est sortie la série d'animés "Gundam", la mode des combats de Mobile Suit (MS) sévit sans désespérer au Japon. L'année dernière, Bandai a décidé de mettre en chantier, sur la PS-X, une version 3D des combats homériques de Gundam, à l'occasion du quinzième anniversaire de sa création.

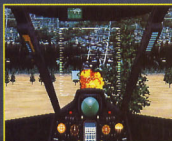
C'est de ce poste de pilotage que vous allez blaster l'adversaire.



SUPER-GUNDAM CONTRE MS PAS-BEAUX



Vous venez de repérer un adversaire à côté d'un arbre. Il vous a vu aussi.



Vous lui tirez dessus.



Son armure encaisse et...



... Il continue de se rapprocher, et même un petit peu trop, à mon goût!



Un MS adverse tente de sortir de votre zone de tir, et se fait allumer au passage. Sur le côté gauche, l'affichage de vos dommages.



Même lors des corps à corps, le rendu des armures de l'adversaire reste impeccable.



Certains de vos adversaires sont dotés d'arguments tranchants. Un peu primaires, mais efficaces!

GUNDAM SOUS TOUTES LES COUTURES

Gundam comme vous ne l'avez jamais vu! Modélisé en 3D, il se meut grâce à la magie des programmeurs de Bandai. Mieux qu'un défilé de mode.



Vous incarnez Amro Ray, pilote du Gundam, et allez affronter les robots adverses des colonies. Vous voyez l'action à travers le cockpit de votre Gundam. L'environnement est modélisé en 3D: arbres, décors, adversaires... Ils sont tous conçus à base de polygones à texture mappée. Les combats se déroulent comme dans l'animé et les O.A.V., dans l'espace ou à bord d'énormes satellites artificiels. Vos adversaires vous foncent dessus dès qu'ils vous aperçoivent et vous devez les blaster avant que votre armure n'ait subi de trop sérieux dommages! Sur la vitre gauche de votre

poste de pilotage peut s'afficher le diagramme simplifié de votre Gundam, avec les endroits de l'armure qui ont le plus souffert lors des combats. Vous disposerez également d'informations sur les ennemis qui s'approchent grâce à un radar, ainsi que sur l'arme que vous utilisez.

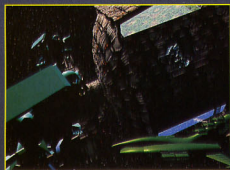
On ne vous laisse pas souffler

L'intro en images de synthèse est d'une beauté à vous couper le souffle, encore plus impressionnante que celle présentée dans les O.A.V. de la série,

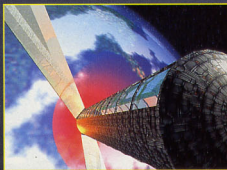
et Panda sait combien il y en a de splendides! Contrairement à certains autres softs sur 3DO, que je ne nommerai pas par décence (et surtout parce que les éditeurs m'ont payé, grassement je précise, pour ne pas les citer), le jeu se situe directement dans le prolongement de l'introduction. Je m'explique. L'intro réussit à créer une ambiance, crée une tension en vous impliquant d'entrée dans l'intrigue. Puis, au lieu de retomber comme un vieux soufflé, le jeu prend le relais et vous maintient dans un état de stress, vous immergeant dans une atmosphère "gundamesque" à souhait.

L'INTRO, OU COMMENT EN PRENDRE PLEIN LES YEUX

C'est sans conteste une réussite: rapide, splendide et extrêmement efficace, elle vous met tout de suite dans l'ambiance du jeu...



Parmi les victimes du conflit Terres/colonies...



... un satellite artificiel...



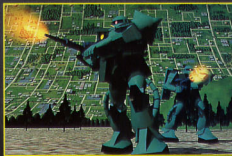
... qui va en prendre plein la tête.



Les belles prairies artificielles...



... sont ravagées par les combats.

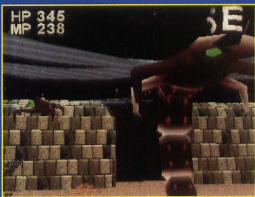


Il est temps pour vous d'intervenir.

King's Field II

Jean Forster, le héros que vous aviez incarné voilà quelques mois, a donc réussi à débarrasser le palais des monstres qui le hantaient. Il est ainsi devenu roi et gouverne sagement. Mais les monstres réintègrent peu à peu et sournoisement les lieux. Et lorsque Jean se rend dans la chambre forte royale pour chercher l'épée de la Lumière de la Lune, la fameuse MoonLight Sword qu'il avait gagnée de haute main dans l'épisode précédent, il s'aperçoit qu'un voleur est passé par-là, et que le glaive a disparu.

Cela est d'autant plus étrange que le trésor royal est bien gardé, et que nul ne peut se servir de cette épée magique à part Jean. Les soupçons du roi se portent rapidement sur Kyô, un de ses conseillers, qui semblait très intéressé par l'épée ces derniers temps, et avait posé des questions sur celle-ci à plusieurs reprises. La puissance de l'épée est nécessaire au roi pour combattre efficacement la tripotée de sales bêtes qui commencent à grouiller. Il décide donc d'envoyer son meilleur chevalier, et accessoirement ami, la récupérer par tous les moyens. Kyô habite sur une île, au large des côtes du royaume. Vous incarnez cet ami, et partez sur l'île, bien décidé à obliger le voleur à rendre l'objet.



Petits veinards! Vous allez avoir plein de sales bêtes à affronter!



Explorez les entrailles de la terre!

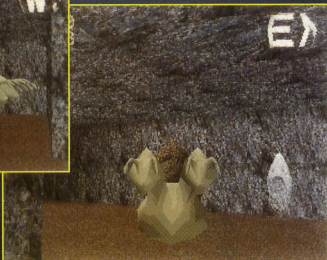


Les âmes en peine errent dans les couloirs.

Les donjons de la demeure de Kyô ne sont pas mieux fréquentés que ceux du premier épisode.



Un escargot bicéphale géant vous a aperçu...



...et force sur vous!



Le mapping des textures s'est amélioré. Il y a même maintenant des vitres par lesquelles on peut distinguer l'extérieur. Classieux, pas?

LE SCOOP DU MOIS!

Ultra 64 : ça se précise!

Voici le moment de faire un point sur les quelques informations qui commencent à filtrer sur la prochaine console 64 bits de Nintendo, l'Ultra 64. Même si la plupart de ces infos proviennent de sources sérieuses, elles correspondent à la "Target Box", c'est-à-dire à la version de développement qu'ont reçue quelques programmeurs triés sur le volet. Il est possible que, d'ici à la sortie de la bête, Nintendo procède à quelques modifications. Grosso modo, l'Ultra 64 devrait correspondre à ce qui suit.

Quand est-ce qu'elle sera en vente?

Rien d'officiel, mais mon petit doigt me dit qu'elle sera commercialisée au Japon et aux Etats-Unis en mars 1996 (et pas en Europe, dans un premier temps, Nintendo considérant sans doute que les Européens ne sont pas des clients prioritaires!). "Comment!" s'écrieront ceusses qui suivent de près l'actualité des consoles, mais Nintendo a annoncé officiellement qu'elle sortirait en 1995! Certes, mes bons, certes. Mais savez-vous que, au Japon, l'année fiscale 1995 se termine en mars 1996?

Combien coûtera-t-elle?

Bonne question. A l'heure actuelle, il semble que même Nintendo n'en sache rien! Nintendo voudrait la commercialiser aux alentours de 250 dollars (un peu plus de 1 000 francs). Mais le prix des puces de Silicon Graphics, avec qui Nintendo a passé un accord, même s'il baisse considérablement, resterait trop élevé pour Nintendo, d'après les dernières rumeurs qui ont atteint le pavillon interne de mon oreille droite. Nin-

tendo voudrait que l'ensemble des puces (le "chip set") lui coûte 42 dollars. SGI le proposerait à 70 dollars. SGI va-t-il réussir à comprimer, comme Mammouth, les prix? Affaire à suivre...

Et pour tant de brouzoufs, à quoi aura-t-on droit?

A part la reconnaissance éternelle de Nintendo, on devrait posséder une belle console, au design pas encore fixé, mais qui comportera sept processeurs (voir encadré "Fiche technique").

Le système d'exploitation, c'est-à-dire la partie logicielle qui gère les échanges entre les programmes, l'environnement extérieur et le hardware proprement dit, les composants électroniques, sera basé sur l'Unix de SGI, qui offre l'avantage d'être multitâche préemptif, c'est-à-dire qu'il pourra faire tourner plusieurs programmes en même temps, en accordant un peu du temps de calcul du microprocesseur à chacun d'entre eux. Le DSP est un microprocesseur spécialisé dans le traitement du signal. Il sert dans l'Ultra 64 à accélérer les opérations de calcul, et donc la rapidité de l'affichage des images gourmandes en calcul, comme la 3D en temps réel. Le chip DMA (Direct Memory Access) permet d'envoyer très rapidement les données directement aux coprocesseurs qui en ont besoin, sans passer par le microprocesseur principal.

Les performances graphiques seront semblables à celles d'une station de travail de Silicon Graphics. L'Ultra 64 devrait être la première console grand public à proposer des fonctions d'anti-aliasing et de ray-tracing en temps réel (ce dernier donne des résultats visuels bien meilleurs que le Gouraud, mais il demande beaucoup plus de calculs). L'Ultra 64 gèrera la rotation, les déformations, zooms, le placage de texture, le Gouraud shading. Une fonction appelée "Mip mapping" permettrait de lisser les textures au fur et à mesure qu'on se rapproche d'un objet mappé, pour éviter les effets de pixélisation.

Et, accrochez-vous à l'échelle, l'affichage serait de 1 024 par 768 pixels (sur les consoles et les ordinateurs, il est généralement de 480 par 640), et fonctionnera sur une télé normale sans problèmes!

Quel support pour l'Ultra 64?

Le support de base sera constitué de cartouches, d'une contenance inférieure ou égale à 100 méga (soit 12,512 Mo). Un chip spécialisé décompressera les données du jeu. Nintendo arriverait à condenser ces données avec un excellent rapport (4/1 ou 5/1, ce qui veut dire que 5 Mo compressés n'occupent plus que 1 Mo de place!). Il est possible que le chip en question soit très proche de celui que Nintendo va inclure dans ses cartouches pour Super Famicom, dans les jeux à venir qui utiliseront la même technique que Donkey Kong Country.

D'autre part, il semblerait que le plombier moustachu et poilu eait dans ses cartons un projet de support un peu plus décent (cartouche Ultra 64: 12,5 Mo. CD-Rom Saturn ou PS-X: 540 à 600 Mo. Sans commentaires!), qui permettrait aux programmeurs de stocker des introductions en images de synthèse qui en mettent plein la vue, comme leurs petits copains qui travaillent sur Saturn ou sur PS-X le font déjà. Nintendo aurait choisi le support optique, ou plutôt magnéto-optique. Serait-ce la technologie du Mini-Disk de Sony (MD), les magnéto-optiques "classiques" de 128 ou 250 Mo, le nouveau standard PD (Phase Disk) de Matsushita...

Tous les micros que j'ai placés chez Nintendo ont été découverts avant que j'aie pu en apprendre davantage! Suite, donc, au prochain épisode.

FICHE TECHNIQUE

- Microprocesseur principal: Mips 4200 customisé 64 bits, cadencé à 105,8 MHz
- Coprocesseur graphique: Custom chip de SGI 64 bits cadencé à 80 MHz
- DSP Custom chip cadencé à 50 MHz
- Processeur sonore
- Chip spécialisé dans la décompression des informations
- Processeur DMA

LE JAPON EN DIRECT

Virtua Racing Saturn

Alors que Sega se chargeait lui-même de la conversion de Daytona USA, il a demandé à Time Warner/Tengen de s'occuper de la conversion d'un autre de ses hits, le célèbre Virtua Racing. Pourquoi déléguer ce travail? Sega voulait que ces deux softs soient sur le marché le plus rapidement possible, et il aurait fallu attendre que l'équipe d'AM 2, spécialisée dans les développements sur Saturn, ait achevé Daytona USA pour pouvoir commencer la conversion de Virtua Racing. Le choix de Time Warner (qui a racheté Tengen, l'ancienne filiale d'Atari) ne s'est pas fait au hasard. En effet, cet éditeur a l'habitude de faire des conversions de jeux d'arcade, et a déjà acquis une expérience de développement sur la 32 bits de Sega avec le jeu Tama.

VR a été décliné sur quasiment toutes les machines de la gamme Sega. Mais c'est certainement la version Saturn qui est la plus intéressante. Elle ne reprend pas la version originale du coin-up, qui offrait au joueur comme véhicule le

choix entre une F1 ou une F1, et ne proposait que trois circuits différents. Les programmeurs ont ajouté des voitures (un coupé, une F1, une F160 et une voiture de course GTP), que le joueur peut customiser en choisissant leur couleur. Enfin, le joueur ne devra pas se contenter des trois circuits originaux, puisque sept autres courses ont été intégrées, ce qui accroît sérieusement la durée de vie du jeu.



Sur la ligne de départ. Prêt? Partez!

Le pont suspendu a été fidèlement reproduit.



Les décors dans le fond sont assez réalistes, autant que les flammes qui jaillissent de vos pots d'échappement.



Un des nouveaux circuits, et vous avez droit en sus à un splendide coucher de soleil!



Ce circuit est fidèle à la version d'arcade.

LES ANGLES DE VUE

Virtua Racing permettait de choisir entre de nombreux angles de vue. Même si, dans le lot, certains étaient inutiles, et pratiquement jamais utilisés par les joueurs avertis, les programmeurs les ont tous conservés dans la version Saturn.



AOU 95 : UN SALON

Comme tous les ans au mois de février, se tient aux environs de Tokyo l'AOU, un salon dédié aux jeux d'arcade. Cette année, il était un peu décevant: pas de petite merveille, pas de ces jeux qui obligent les organisateurs à vous virer de leur stand à coups de pompe dans l'arrière-train parce que cela fait quatre heures que vous monopolisez la borne d'arcade, la bave aux lèvres, tandis que la file der-

rière vous dépasse le kilomètre! Certes, il y avait de bons jeux, et même quelques très bons jeux. Mais ceux-ci faisaient surtout l'objet d'améliorations techniques: pas d'innovations comme celles dont avaient bénéficié, en leur temps, Virtua Fighter ou Ridge Racer, pour ne citer qu'eux.

La version 95 fut très sage: pas de jeu bizarroïde, aucun qui utilise des interfaces particulières (à part un jeu de Namco), pas de suite donnée aux tentatives de réalité virtuelle sur lesquelles Sega et Taito semblaient s'orienter, nulle technique nouvelle de représentation ou de simulation... Capcom semble avoir du mal à sortir du syndrome Street Fighter II. L'éditeur, avec deux jeux de combat présentés – une suite de Vampire (Darkstalkers) et Cyberbots (avec les personnages de Powered Gear) – semble courir après le succès rencontré avec la série SF II, jamais retrouvé depuis. Namco était l'éditeur le plus agressif, avec pas moins de cinq nouveaux titres, dont les excellents Cyber Cycle et Air Combat 22. Taito se défendait bien, avec un jeu prometteur, Dangerous Curves. Chez les autres ténors de l'arcade, rien d'appétissant à se mettre sous la dent! SNK se prend pour Capcom avec une revanche

du fils du retour de Garô Densetsu, troisième de la série, efficace, mais peu original. Konami dévoilait Twin Bee Yahol, un shoot-them-up horizontal dans la tradition konamiennne mais trop classique. Enfin, Sega, très présent en arcade ces deux dernières années, semblait être tombé en léthargie. Virtua Striker était le seul jeu qui valait le coup d'œil. Il faut dire que beaucoup de gros titres, en préparation, ne seront présentés qu'au prochain salon (Virtua Cop 2, Virtua Fighter 3, un autre jeu de combat avec des protagonistes armés et dotés d'armures que l'on peut s'approprier...).



L'AOU, ce n'est pas grand, c'est immense!



Comme chaque année, l'AOU drainait les professionnels nippons du monde de l'arcade, ainsi que les paparazzi attirés par la possibilité d'arpenter des kilomètres de moquette, de porter des tonnes de docs distribués par d'accortes et court-vêtues hôtesse dans des myriades de stands... et, bien sûr, de faire quelques parties aux frais de la princesse!

NAMCO THE OUTFOXIES

Un beau jour, un peu partout dans le monde, sept tueurs professionnels reçurent la même missive. Elle émanait d'un certain Mr Acme, qui proposait à chacun de ses destinataires un certain "contrat". En tout, sept contrats, qui concernaient autant de collectionneurs d'œuvres d'art. Chacun de ces "artistes" de la gâchette doit aussi se lancer à la recherche des six autres tueurs à gage, et les éliminer à leur tour. Tous les sept acceptent, à la fois pour la somme considérable d'argent,

et également pour la gloire. Réussir à se débarrasser des six meilleurs concurrents, quelle meilleure carte de visite dans ce genre de métier? Le jeu ressemble un peu à Rolling Thunder, avec tous les bâtiments et véhicules où se déroulent l'action, vue "en coupe". Les personnages peuvent se battre à mains nues. Mais c'est surtout à l'aide des deux armes dont chacun d'entre eux est muni qu'ils vont pouvoir accomplir leur macabre mission. Les décors, armes et pièges qui attendent les joueurs sont très variés, rendant les niveaux du jeu agréables à découvrir.



N PAS TRÈS SHOW!

ALPINE RACER



Ce titre est en fait la suite de New Man Athletics, un jeu d'arcade de Namco sorti à l'automne de l'an passé. Comme dans ce dernier, vous allez incarner un super-athlète aux capacités physiques améliorées grâce à un zeste de manipulation génétique et un soupçon de dopant. Vous êtes réunis, avec vos petits camarades, sur l'île de Mach Island, et allez essayer de faire le meilleur score au cours des différentes épreuves sportives. Celles-ci sont en rapport avec vos capacités physiques: il s'agit d'intercepter une bombe et de la renvoyer le plus vite possible, de réussir à s'échapper de l'ancre d'un monstre, de sauter par-dessus de la lave en fusion... Par rapport au jeu précédent, les concurrents ont vu leur nombre s'accroître puisque, désormais, sept personnes sont en lice. Parmi les sept concurrents potentiels, quatre sont présents à l'écran à chaque épreuve, permettant donc à quatre joueurs de participer au jeu. Les concurrents qui ne sont pas incarnés par des joueurs sont gérés par l'ordinateur. Cette suite d'épreuves sportives revêt un caractère plus ou moins loufoque. Le joystick et ses boutons sont mis à rude épreuve, car il s'agit de trouver la bonne cadence, et de la garder pendant toute l'épreuve pour faire le maximum de points. L'intérêt est assez limité en mode 2 joueurs. Mais à trois ou quatre, et en tenant compte des tentatives de désattribution psychologiques, le jeu peut tourner à la partie de fou rire ou au pugilat.



NAMCO

AIR COMBAT 22

Il y a quelques années de cela, Microprose, une société spécialisée dans les jeux sur micro, et plus spécialement dans les simulations de vol, s'est lancée dans l'aventure coin-up, en créant une division arcade chargée de concevoir le meilleur simulateur de vol. La mission fut menée à bien mais, entre-temps, et en partie à cause des dépenses engagées dans le projet arcade, la société s'est retrouvée au bord de la faillite, et a donc dû revendre son simulateur de vol arcade et c'est Namco qui en a racheté la technologie. Après l'avoir commercialisé sous le nom d'Air Combat, Namco nous propose une nouvelle version, graphiquement peaufinée, orientée combat aérien et basée sur une version améliorée du Système 22 (celui-là même qui a été utilisé pour Driver's Eye). Désormais, tous les avions disposent d'un placage de texture. Les explosions de vos adversaires, élaborées par digitalisation, sont particulièrement réussies. Les représentations du sol (topologie, champs ou villes) sont incroyablement réalistes. Le joueur peut choisir un mode de jeu en profitant ou non de conseils. Les combats aériens mettent en scène une série d'appareils, y compris un jet. Le jeu est varié puisque il alterne combats aériens et attaques au sol, escortes de transporteurs ou de bombardiers et ravitaillements en vol.



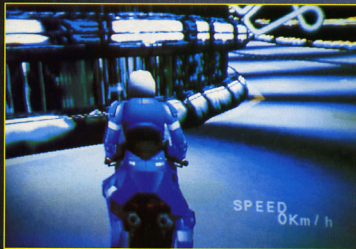


[NAMCO]

CyberCycles

Après s'être attaqué aux courses de voitures avec Ridge Racer (et avec succès!), Namco se lance dans un nouveau style de simulation: la course de motos. Le principe est fort proche de celui de Ridge Racer ou de Driver's Eye: 3D polygonale en temps réel impressionnante, placage de texture en voutu, en voila, mouvements de caméra efficaces, sensation de vitesse ébouriffante... Le joueur choisit son destroyer parmi trois modèles, inspirés de motos qui existent réellement. Chaque bolide correspond à un certain type de conduite, et donc à un certain type de motard. On peut ainsi enfourcher une routière, dont le conducteur porte des vêtements de protection comme ceux des coureurs professionnels. Il y a aussi une moto modèle sport et un engin dans le style Harley, conduite par un blouson-noir! Le jeu comprend deux circuits, correspondant à deux niveaux de difficulté.

Les joueurs sont assis sur des simili-motos. Ils doivent se pencher d'un côté ou de l'autre pour négocier au mieux les virages. Les parcours sont aussi variés que ceux de Ridge Racer (tunnels, lignes droites, front de mer, autoroutes...) et les graphismes des décors ont été encore améliorés, offrant plus de couleurs et plus de détails encore que la course de voitures.



MACHINE SELECT

cyberster スカスバーザー
中級者向け
バリエーション豊富なマシン

全長 150cm
全幅 150cm/600rpm
全重量 28.3kg/m/700rpm

NVR 750R

中級者向け
パワースタイルなバイクタイプ

全長 150cm
全幅 150cm/600rpm
全重量 28.3kg/m/700rpm

anthias アンシアス

初心者向け
操作性が良く扱いやすい

全長 150cm
全幅 150cm/600rpm
全重量 28.3kg/m/700rpm



近日入荷

VIRTUA STRIKER



Le football est en passe de devenir au Japon encore plus célèbre que le base-ball ou le golf. Il était donc étonnant que personne n'ait encore songé à sortir un jeu de foot en 3D. C'est chose faite désormais grâce à Sega, qui démontre ses capacités à innover. La représentation des êtres humains en 3D étant toujours plus difficile que celle de véhicules, la performance vaut d'être soulignée. Contrairement aux personnages de Virtua Fighter, les joueurs des équipes de foot de Virtua Striker sont nettement mieux représentés. Plutôt que les travailler uniquement sous forme de polygones, avec la lourdeur et le manque de ressemblance que cela signifie, Sega a utilisé une technique à laquelle ses développeurs ont recouru avec succès dans des conversions de jeux en 3D pour la Saturn: le mapping de texture. Ainsi, le visage des joueurs, leur peau, leur costume... ne sont en fait que des images en 2D plaquées sur des polygones. Le jeu en lui-même est une simulation de foot très honnête, mais sans grandes surprises, à part l'impact ressenti à la vue des joueurs et de l'action en 3D.



SEGA

SAMOURAI

Import Japonim

Des bureaux à TOKYO/HONG-KONG et PARIS,
grossiste / wholesaler N° 1 en FRANCE

Revendeurs contactez-nous, expédition immédiate de notre catalogue

20 pages couleur

1^{re} commande **FRANCO de PORT**

avec des cadeaux déco (Wall Scrolls et Posters)

Expédition **JET SERVICES en 24 HEURES !!!**

Deux arrivages par semaine !!!

"WE DO IT RIGHT!!"

Mieux qu'un long discours ô amis-revendeurs, venez donc jeter un coup d'œil à l'entrepôt.

SAMOURAI, 10 avenue Jean Jaurès 91210 Draveil.

Tél. : (1) 69 52 19 38 ou 69 03 39 68

fax : (1) 69 52 17 68

C'est 500 m² gavés de GOODIES !!

Nous vous y accueillerons tous les jours de la semaine non stop sauf le Dimanche, nous allons vous chercher en voiture à la gare la plus proche si vous n'êtes pas motoïse, no problem.

JUST ASK!!

SAMOURAI PARIS / FRANCE : FAX : (1) 69 83 13 62

SAMOURAI / TOKYO / JAPAN : FAX : (19) 813 54 49 47 56

SAMOURAI / HONG-KONG : FAX : (19) 852 23 81 49 23

SAMOURAI L'adresse !

3 Magasins de vente au détail

du 42 au 44 rue de maubeuge PARIS 9^e

Tél: 42 81 95 10 Demander NADEGE

Arrivages continuels de news from TOKYO :

PP Cards n° 26, Figurine-Action-Kit-La-Fusion-Goku-Vegeta

gros choix de jeux consoles et accessoires SONY et

SATURN, K7 Video Pal et NTSC toutes séries,

Garage Kits suffocants, Air Soft Guns,

des tonnes de Mangas et Art-Books etc

le tout à des prix

CANNONESQUES

Vente Par Correspondance
Particulier

Tél: (1) 69 52 11 53

DEMANDER FRANK



CAPCOM

Malgré le succès pour le moins mitigé qu'il a remporté avec Vampire (appelé aussi Darkstalkers) au Japon, Capcom tient bon le cap et présentait la suite: Vampire Hunter. Comme le précédent, il s'agit d'un jeu de combat dans lequel une dizaine (quatorze pour être précis) de créatures maléfiques s'affrontent. Les trois quarts des personnages sont tirés de l'épisode précédent. Les petits nouveaux sont au nombre de deux. Donovan, mi-humain, mi-monstre, a étudié le bouddhisme, mais cette religion n'est pas assez puissante pour empêcher son côté obscur de répondre à l'appel des Darkstalkers. La seule solution consiste à détruire les Darkstalkers, pour qu'il puisse enfin trouver la paix intérieure. Lei-Lei, quant à lui, est un fantôme chinois. Mais avant de revenir sur Terre sous cette forme, elle fut une mère qui protégeait des villageois contre l'incursion des Darkstalkers. En représaille, ils ont pris son âme et elle ne peut trouver le repos. Elle connaît des techniques de métamorphose très efficaces, et cache dans ses deux longues manches un véritable arsenal. Le système de jeu n'a pas beaucoup évolué depuis l'épisode précédent. Mais il faut dire que Vampire atteignait déjà des sommets, grâce à la qualité du graphisme de ses sprites et au détail apporté à l'animation des combattants. Les enchaînements et les coups spéciaux ont été

encore améliorés, et il est possible de choisir une option qui vous met automatiquement en garde, permettant au joueur de se concentrer sur les attaques, plutôt que sur la défense et les esquives de son combattant.

VAMPIRE HUNTER



Vous incarnez un de ces Mobile Suits (MS), et allez affronter cinq autres MS. Il s'agit encore d'un clone de SF II, avec cette fois-ci des robots en lieu et place de pratiquants d'arts martiaux. Ce jeu de 300 Mo offre au regard de superbes décors, avec des animations décollantes dans le fond de l'écran. Basé sur le même modèle que les SF II X, Vampire ou Vampire Hunter, il propose des animations fluides et détaillées et un système de Hit Combos.



STREET FIGHTER ZERO

51 CONSOLES +

SNK

餓狼伝説3

ROAD TO THE FINAL VICTORY



SNK dévoilait lors de l'AOU le nouvel épisode – présenté comme le numéro trois, mais qui est en fait le quatrième de la série – de la légende du loup affamé (Garô Densetsu), connu à l'extérieur du Japon sous le nom de Fatal Fury.

Quoi de neuf, Docteur? Les combattants ont accueilli des petits nouveaux, puisqu'on compte désormais dix protagonistes (du moins, dix protagonistes officiels). Le jeu bénéficie d'un nouveau système de combat qui offre plus de profondeur. Les affrontements ne s'effectuent plus seulement sur deux "rails", un au premier plan de l'écran, et l'autre dans le fond. Le joueur est maintenant beaucoup plus libre de ses déplacements en profondeur, du bord vers le fond de l'écran. Enfin, et bien sûr, le jeu comprend toute une série de nouvelles techniques d'enchaînement. On raconte qu'il y a plusieurs centaines d'années, l'empire chinois de Shin a développé une technique de combat aussi secrète qu'efficace. Elle a été consignée dans une série de volumes, appelée "HiddenShô", "Le Livre caché". Une rumeur prétend que ce manuscrit tant convoité se trouve à Hong Kong, dans Southern. Un mystérieux personnage essaye par tous les moyens de mettre la main sur ces antiques volumes. D'ailleurs, ce sont tous les combattants du jeu qui, pour des raisons diverses, se lancent dans la traque du Livre caché. Au détour de leur quête, ils ne manquent évidemment pas de s'étriper joyeusement pour tuer le temps (et, accessoirement, leurs adversaires!).

Les nouveaux combattants sont au nombre de cinq. Bob Wilson, un Brésilien, qui maîtrise parfaitement la capoeira, sorte de danse mautritière traditionnelle. Il ne cherche le livre que pour prouver que la capoeira est plus efficace encore que les techniques Shin. Franco Bash, un Américain, est un champion de kick-boxing à la retraite. Il n'y restera pas longtemps: Geese, qui tient son fils en otage, le force à exécuter ses basses besognes. Hon Fu, quant à lui, est un inspecteur de police qui traque un mystérieux boss. Expert en kung-fu, il se bat avec un nunchaku. Côté sexe (pas si) faible (que ça), Blue Mary est une mercenaire américaine issue d'une famille très pratiquante (en matière d'arts martiaux). Son grand-père a été le "sensi" de Geese. Elle a été payée pour mettre la main sur le livre. Enfin, Motchizoki Sokaku est un moine bouddhiste. Il appartient à une secte qui pratique les arts martiaux depuis quatre cents ans (excusez du peu!). De plus, le fripon a conclu un pacte avec des puissances maléfiques.





SUPER SIDEKICKS 3 THE NEXT GLORY 得点王3



SNK présentait le numéro trois de sa série des Super Sidekicks. Cette simulation de football se démarque de ses concurrentes par son approche plus orientée arcade que simulation. Parmi les "facilités" offertes au joueur, on peut citer les petits coups de pouce du programme, qui préviennent le joueur quand il est dans une position favorable pour marquer un but, ou encore lorsqu'il peut tenter une ouverture avec bon espoir! Super Sidekicks III est censé se dérouler lors de la Coupe mondiale de football. C'est donc fort logiquement qu'il met en scène les quatorze meilleures équipes de football du monde entier. Les séquences de penaltys sont vues en pseudo-3D, le joueur apparaissant de dos au premier plan et les buts occupant le fond de l'écran.

TWINBEE
YAHOO!

Konami remet au goût du jour l'un de ses anciens succès d'arcade, Twinbee. La nouvelle version est esthétiquement semblable à celle qui a précédé: le shoot-them-up est vu du dessus (vue aérienne). Votre vaisseau, le Twinbee (et le Winbee en mode 2 joueurs), doit combattre des adversaires dans les airs et sur terre, tandis que le sol de la contrée de Fantastic Island défile sous lui. La princesse Mélodie a été enlevée par la crapule du coin. Le style des graphismes du monde enchanté de Twinbee a été conservé. Il dispose de bombes et de canons pour mener à bien sa mission. Deux modes sont disponibles: l'un permet d'associer un bouton du joystick pour les bombes et l'autre pour les tirs. Le second mode ne fait pas dans la dentelle, et le même bouton saupoudre le sol de bombes et déclenche votre tir en même temps. Votre armement s'améliore au fur et à mesure que vous récupérez des bonus. En tirant sur les nuages, des cloches apparaissent. Twinbee peut soit les laisser venir à lui, et les récupérer, soit leur tirer dessus, ce qui les repousse et les fait changer de couleur. A chaque couleur correspond un bonus (points supplémentaires, vitesse accrue, Power Up...). Le joueur peut choisir de repousser la cloche jusqu'à ce qu'il l'obtienne le bonus qu'il désire. Les items dotent votre Twinbee d'un armement plus conséquent: explosions des bombes plus destructrices, tirs multiples ou plus puissants, lance-flammes, poing géant projetable à distance...



KONAMI



LE JAPON EN DIRECT

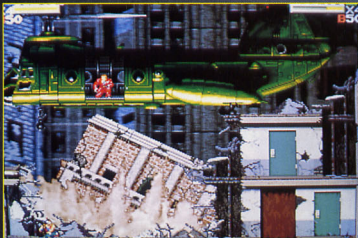
TAITO



tourment à chaque bout, formant une sorte d'ovale très étiré. Les animations des véhicules sont éblouissantes. Les motos se faufilent entre les voitures, au risque de rayer les carrosseries de leurs concurrents. Généralement, les deux-roues gagnent du terrain dans les tournants, puisqu'elles peuvent prendre des virages beaucoup plus serrés, mais les voitures les rattrapent dans les lignes droites, où elles peuvent donner toute leur puissance. Enfin, le jeu utilise un angle de visualisation peu commun, qui donne des résultats intéressants. La caméra montre les voitures de face, et légèrement en contre-plongée, ce qui renforce encore l'impression de vitesse des véhicules qui foncent, dans le rugissement des moteurs.



[TAITO]

ELEVATOR ACTION
- RETURNS -

Ce jeu pourrait s'appeler "Rolling Thunder Action Returns". Comme dans ce vénérable hit, vous incarnez un agent des forces de l'ordre qui doit démanteler un groupe de terroristes. Comme dans ce dernier, l'action est vue de face, et le décor constitué d'une multitude d'étages/plates-formes qu'il vous faut arpenter. Comme dans Rolling Thunder encore, vous pouvez pénétrer dans des pièces comportant une porte rouge, où vous récupérez munitions, armes plus puissantes, voire, pour les plus méritants, des abonnements à C+! Votre héros, qui dispose de deux armes, est l'un des trois membres d'un commando qui lance des raids sur des objectifs occupés par des terroristes (aéroport, sous-marin qui transporte du pétrole, salle d'arcade souterraine...) qui y ont placé des bombes nucléaires. C'est un jeu d'action à l'état pur, et ça tombe bien, on adore ça!



3D AMAZIA



Ce jeu porte un nouveau nom, mais il n'est autre que celui que Consoles+ vous avait présenté l'année dernière sous le nom de Top Hunter. La démo en images de synthèse, superbe, vous explique le topo: vous incarnez une sorte de "space marine" et devrez progresser dans une base en tirant sur tous les robots et aliens qui surgissent devant vous au dernier moment. La version initiale disposait d'un casque de réalité virtuelle. Mais cette solution n'a pas été retenue par Taito puisque, désormais, la borne d'arcade utilise un écran. Un écran spécialement conçu pour recréer une impression de 3D convaincante. Bien sûr, la qualité des clichés en souffre...

Taito PowerGoal

Cette simulation de football, qui doit beaucoup au précédent jeu de foot de Taito et qui porte d'ailleurs au Japon le nom de Hat-trick Hero '95, se veut résolument internationale, voire intergalactique (pour peu que l'on trouve des équipes de foot de petits hommes verts), car elle vous permet de choisir une équipe parmi celles de quarante-deux nations. Dans chacune d'entre elles, vous choisissez parmi huit candidats un super-joueur, une star internationale, achetée à prix d'or et censé vous donner un avantage décisif (et ne tabasser ni les supporters de Sa Majesté pleine de grâce, ni ses journalistes!). Dans les moments "cruciaux", l'angle de vue se modifie pour montrer le terrain de haut, ce qui permet de visualiser immédiatement la position de tous les joueurs (remise en jeu, corner ...), ou bien elle adopte l'angle de vue du joueur (penalty). Une fonction Magnétoscope permet de revoir les derniers moments d'une action, lors d'un but.



MICRO
Steel

Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX
4590 Fr TTC

+ 1 Jeu au Choix
Version française Périel

Sega Saturn
4490 Fr TTC

+ 1 Jeu au Choix
Version française Périel

Hi Saturn
La Nouvelle SATURN
De HITACHI

Carte Full Motion Vidéo intégrée
36 MB de Mémoire Ram
5890 Fr TTC

Nouveau
Version française Périel

MPEG Saturn
Carte Full Motion Vidéo
MPEG 1&2

Compatible avec tous les Films
du Marché (US, JAP, EUROPEEN)

Nouveau

1990 Fr TTC

Les Consoles 16 Bits

Sega Mégadrive
+ 1 Jeu + 2 Pad
549 Fr TTC

Occasion

Super Nintendo
+ 1 Jeu Neuf au Choix
1290 Fr TTC

Neuf

Top Consoles

SATURN

Virtua Fighter
Clock Work knight
Cable Racer
Gothia
Victory Goal
Myst
Van Hells
Daytime USA
Shinobi
Panic Dragon
Rampage
Virtual Hydlide
Pebble Beach Golf Links
Lock on
Mika
Stunt-Gear Mash
Super 3D-1
The Ray 3-1
Sulphur
Alvin Trilogie
Paradise Decease pack
King Vol 1,2,3
Hi Hi Hi
Gran Chase
Safari man
The 11th Hour
X-Men
Overlord
DukeDred
Race Driving
Decadus
Side jokers 2
Vandal Connection
Tama
Teng

PLAY STATION

Tekken
King's Field
Crash Tag Team
Paradise Decease
Edge Racer
Twin Ladders
Baseball 95
Master Team Grand Prix
Twin Combat
Play'n Twin Bee Puzzle
Kink the Blood
Space Griffin VF-9
Raiden Project
Cyber Sled
Starblade
Arc the Lad
Myst
Cosmic Race
Beauty Arms
Tekken
Vampire
Gunsen
The 11th Hour
Zigzag
Tama
Race Drivin'
Buster's Road
Metal Jacket
Rayman
Phobos
Jumping Flash
A.I.V. Evolution
King's Field 2

Pad Saturn

300 Frs TTC

Pad Arcade Saturn

590 Frs TTC

Mémoire card Saturn

460 Frs TTC

Sixupleur Saturn

390 Frs TTC

Souris Saturn

350 Frs TTC

Pad PSX

300 Frs TTC

Pad Arcade PSX

590 Frs TTC

Souris PSX

390 Frs TTC

Mémoire Card PSX

300 Frs TTC

Périel PSX ou Saturn

300 Frs TTC

Jeux entre 350 Frs et 590 Frs TTC

Le plus grand choix de jeux neufs et occasions
Sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS

SUR PAPIER LIBRE
Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

Ces prix sont modifiables en préavis et dans la limite des stocks disponibles
Tous nos prix sont TTC Livraison 48 H

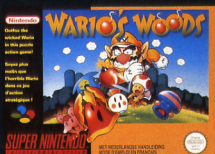
WARIO'S WOODS:

Pour l'achat de ce casse-tête,
le casse-pieds est offert.



WARIO'S WOODS

Wario, le casse-pieds public n°1, a envahi la forêt avec son armée de monstres et y fait désormais régner la terreur. Avec l'aide de Toad le héros champignon, tu dois faire le ménage dans les bois en alignant ces créatures maléfiques avec des bombes afin de les éliminer. Fais bien attention, Wario est prêt à tout pour te faire échouer dans ton entreprise : à chaque fois qu'il le peut, il secoue les arbres pour en faire tomber de nouveaux monstres tous plus vicieux les uns que les autres. Que ton courage et ta dextérité t'aident à les faire disparaître pour ramener à jamais la paix dans la forêt. Seul ou à deux joueurs, contre l'ordinateur ou en course contre la montre, avec Wario's Woods tu n'as pas fini de te casser la tête.



WARIO'S WOOD : LE CASSE TETE INTÉGRAL.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/min)

ATARI SE FAIT LA MALLE

Vous possédez une Jaguar? Bien. A Pâques ou cet été, vous partez en vacances? Parfait. Là où vous irez, vous trouverez une télévision? Tant mieux. Mais comment transporterez-vous votre Jaguar? Dans un vieux carton? Sous le siège du conducteur? Dans le coffre de la voiture, entre les sandwiches au pâté un peu gras et la bouteille de Coca prête à éclater sous l'effet de la chaleur? Pas question! Atari a donc pensé à vous, proposant une valise capitonée où l'on peut placer la Jaguar avec le lecteur CD-Rom, l'alimentation, le câble Péritel, deux manettes et quelques jeux. Nous ne sommes pas parvenus à trouver où mettre le joueur, mais on vous tiendra au courant dès que possible.



Vu et dispo chez
Techno Service,
350 francs.
Tél.: (16.1) 48 04 99 75.

SIERRA ON-LINE REJOINT NINTENDO

Né développant jusqu'alors que sur micro-ordinateurs Atari ST, Amiga, Macintosh et compatibles PC, Sierra On-Line vient de signer avec Nintendo un accord de développement de jeux sur Ultra 64. Pour ceux qui ne connaissent pas Sierra On-Line, sachez que cette boîte américaine compte à son palmarès certains des meilleurs jeux d'aventures. King's Quest, Space Quest, Police Quest et Gabriel Knight en sont les plus beaux exemples. Pour l'instant, l'accord ne concerne qu'un seul jeu, Red Baron, un simulateur de vol déjà disponible sur PC. Selon Tony Reyneke, le big boss de Sierra, "les différentes vues, les bruitages et la jouabilité seront complètement ahurissants", rien que ça! Connaissant la politique de développement de Sierra, les jeux d'aventure devraient logiquement suivre... Mais, comme tous les jours, il va falloir attendre!



Red Baron sur Ultra 64 bénéficiera de nouveaux niveaux et de nouveaux appareils.

Les jeux d'aventure de Sierra (du genre de King Quest VII, présenté en photo) seront-ils convertis sur Ultra 64?



EN VOITURE SIMONE!

Power Drive Rally, déjà sorti sur console Super Nintendo, devrait faire son apparition sur la Jaguar à la fin de cet été et ce grâce à Time Warner Interactive. Cette course de voitures de rallye se dispute sur une soixantaine de circuits. Il vous appartiendra d'entretenir votre voiture convenablement si vous désirez améliorer ses qualités. Petite nouveauté par rapport aux versions précédentes, il sera possible de jouer à deux simultanément sur deux téléviseurs et deux Jaguar, via le Jag Link.



Power Drive Rally sur Jaguar est prévu pour juin 95.



Il vous sera même possible de jouer à deux via le Jag Link.

FAITES VOS JEUX!

A Paris, du 8 au 17 avril, à la porte de Versailles, hall n° 1, se tiendra le dixième Salon des jeux. Au programme: jeux de réflexion, éducatifs, de société, de rôles, de simulation, d'histoire, de stratégie, de chiffres, de lettres, de billes, de têtes, de mains, de cartes... de quoi satisfaire tout le monde! Dans le même hall, vous trouverez aussi le seizième Salon international de la maquette et du modèle réduit. Cette année, ce Salon serait placé sous le triple signe de la culture, du patrimoine et de la technique. Avec un tel programme, vous n'allez pas vous ennuyer! Le prix d'entrée est fixé à 60 francs pour les personnes de plus de 17 ans et à 40 francs pour les 12-17 ans.



PICOTI, PICOTA... MOI J'AI MON PICO D'SEGA! (et on répète tous en chœur...)

Commercialisé depuis quelques mois au Japon et aux Etats-Unis, Pico devrait arriver en France en avril ou en mai. Ce système éducatif mis au point par Sega n'est autre qu'un mini-ordinateur permettant aux plus jeunes d'entre vous (3-7 ans, pour être précis) de s'adonner aux plaisirs des logiciels éducatifs. Vous pourrez grâce à lui apprendre à compter, lire, dessiner, mémoriser et tout ça dans une ambiance bon enfant. Il vous suffira de cinq éléments pour faire fonctionner la chose: la Péritel, l'alimentation, le crayon optique, la machine initiale et les logistiores. Ceux-ci



La bête avec le logistiore "Une année avec Winnie l'ourson". Les logistiores vendus séparément coûteront moins de 300 francs.

catifs. Le principe, simple, a fait ses preuves (près de 500 000 Pico vendus à ce jour de par le monde). Son prix est un peu élevé (1 390 francs la machine et le logistiore "Une année avec Winnie l'ourson") mais tout le monde sait bien qu'élever des enfants, ça coûte cher...

Voici pour le meuble de démonstration que vous pourrez trouver en magasin.





Judge Dredd sur SNIN et MD est un jeu de plates-formes/action reprenant la trame du film avec Stallone, qui ne devrait pas tarder à voir le jour.

ACCLAIM, ROI DES COMICS

Décidément, Acclaim est très en forme en ce moment. Après avoir acquis la société Lazer-Tron Corporation, à qui l'on doit les coin-up (comprenez jeux d'arcade) Spin to Win, Ribbit Racin ou autres Pogger et Aftershock, voici que Acclaim vient d'obtenir les droits exclusifs des séries TV et films Comics. Cet accord donne droit à la publication de nouveaux jeux mettant en scène les fameux Spiderman, Hulk, Les Quatre Fantastiques, les X-Men, Iron Man, Wolverine ou encore Ghost Rider. Attendez-vous à des tonnes et des tonnes de nouveaux softs d'ici à quelques mois, dont Judge Dredd...

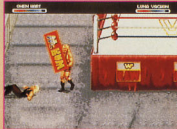
DU CATCH POUR LA 32X

Les amateurs de catch n'auront pas manqué cet événement que fut WWF Raw puisque presque tout le monde a eu droit à sa version (SNIN, MD, GG et GB). Et les gars qui ont acheté une 32X, parce qu'ils savaient que la plupart des jeux de sport développés sur MD se retrouveraient sur ce support, que disent-ils, ceux-là? Rien, ils se contentent d'attendre le mois de juin, date de parution de WWF Raw sur 32X. Au programme, on retrouvera les douze personnages qui ont fait le succès des versions 8 et 16 bits, ainsi qu'un personnage caché (accessible grâce à un Cheat Mode), le ninja Kwang. Mais vous pourrez surtout vous délecter de coups encore plus spectaculaires, d'un habillage beaucoup plus accrocheur et de nouveaux objets à fracasser sur le crâne des personnages tombés hors du ring.

Voici le genre de nouveaux objets disponibles hors du ring. Vous pourrez également trouver des téléviseurs et des troussees de soin (c'est le monde à l'envers!).



WWF Raw sortira sur 32X au mois de juin, si tout se passe bien!



ERRARE CONSULUM(+) EST!

Quelle horreur! Le mois dernier, Consoles+ vous annonçait dans le test de Kileak the Blood (PS-X), que le jeu ne comportait que six niveaux et qu'on arrivait ainsi rapidement à la fin. Honte sur nous: Kileak comporte en fait quatorze niveaux! Ce qui double d'autant sa durée de vie et son intérêt, qui passe du coup de 88% à 92%. Autre bourde, pas bien méchante, celle-là: Marc, qui doit confondre cartouche et CD, a écrit à propos de Victory Goal (je cite): "Du bon boulot, cette cartouche." Était-il rond, lui habituellement si carré?

SNK FANS, VOICI POUR VOUS...

En complément à notre rubrique de CD+, sachez que de nombreux titres sont annoncés sur Neo Geo (CD et cartouche).

Fatal Fury III (266 méga) devrait sortir en cartouche et CD en avril au Japon. Super Sidekicks 3 (153 méga) verra le jour le mois prochain en cartouche et sortira en CD en juin. Et en ce qui concerne King of Fighters 95, il faudra attendre le mois de septembre pour le voir tourner sur CD. Nous vous avons également dégotté une manette qui, comme le dit si bien Spy, est "un bon compromis entre la manette Neo Geo CD (qui n'est pas fantastique!) et la manette de base (rarement égale...)"

Vous pourrez la trouver dans toutes les bonnes boutiques, à 499 francs.



LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX VIDÉO

LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989

Ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES * LIBERTE

VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STRATÉGIQUE
PLEIN ÉCRAN 20 % PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE

PRIX : 149 F

GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS

NEWS	S. NINTENDO	OCCAS.
RETURN OF THE JEDI	399 F	PAC MAN 2 399 F
FINAL FANTASY 3	479 F	BOMBERMAN 2 399 F
EARTHWORM JIM	399 F	JUNGLE BOOK 399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAO FU US 399 F
SAMOURAI SHODOWN	449 F	F1 POLE POSITION 2 399 F
LA BELLE & LA BÊTE	399 F	DONKEY KONG JR. 399 F
BATMAN ET ROBIN	399 F	DBZ M3 NEWS JAP 399 F
LE ROI LION	399 F	BLACKTHORNE US 399 F
STREET RACER	399 F	NBA LIVE '95 399 F
DRAGON *	399 F	SUP. STREET FIGHT, FRA 449 F

SUPER NES AMÉRICAIN NEUVE
GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F

N'ACHÈTEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS

NEWS	MEGADRIVE	OCCAS.
SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE 399 F
EARTHWORM JIM	449 F	MR NUTZ 399 F
DRAGON	429 F	LE ROULION 389 F
FIFA 95	429 F	DRAGON 389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS 299 F

NEWS	NEO GEO	OCCAS.
NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS. 890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	ART OF FIGHTING 2 649 F
KING OF FIGHT. 94	1490 F	WORLD HEROES 2 JET 599 F
SAMOURAI SHOD. 2	1490 F	FATAL FURY 2 349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING 349 F
DARK COMBAT	690 F	SUPER SIDE KICKS 349 F
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY 249 F

SATURN

Saturn + 2 jeux + Péritel	4 490 F
Virtua Fighter	590 F
Victory Goal	590 F
Panzer Dragon	590 F
Shinobi	TEL
Daytona	TEL
Autres titres	TEL

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

PSX ONLY

PSX + 1 jeu au choix + Pér.	4 490 F
Joypad	300 F
Memory Card	300 F
Ridge Racer	590 F
Toshinden	590 F
Raiden Project	590 F
Cyber Sled	590 F
Autres titres	TEL

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F
CHEQUE A L'ORDRE DE R. BILLARD
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

QUAND LE CHAT EST LÀ... LA SOURIS DANSE QUAND MEME!

A ma droite, dans le rôle du chat, je vous présente Sega. "Leader mondial du jeu interactif", comme ils aiment à le dire...

A ma gauche, une société qui concentre actuellement toutes ses énergies (et consomme une bonne partie de son personnel) sur la sortie d'une nouvelle console du nom de Playstation, j'ai nommé Sony. Au milieu, on met la Saturn (et pas loin, Microsoft, qui est à l'origine de la création du système de développement de jeux sur Saturn), on mélange le tout et on en arrive à cette publicité parue dans un magazine professionnel anglais du nom de "CTW"...

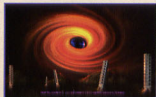


Pas facile, hein? Mais on va vous aider. Regardez bien la première ligne en haut à droite de la page, vous pourriez y lire que Psy Q propose un système permettant de développer ses jeux sur une Saturn grâce à une cartouche particulière et un PC relativement puissant. Jusque-là, rien d'anormal, la Saturn est un standard... Maintenant, jetez un œil au logo en bas à droite de la pub... Vous avez bien lu, Psy Q est une filiale de Sony! Cette même société qui va sortir la Playstation. Vous voyez un peu tout ce que ça implique?



MORTAL KOMBAT III, ET MOI, ET MOA, EMOI...

Devant l'avalanche de courrier que suscite Mortal Kombat, nous nous sommes débrouillés pour vous récupérer les quatre dernières images (certains de l'introduction) du jeu. En revanche, les informations relatives au développement chez Midway sont des plus confidentielles, et bien malin celui qui arrivera à leur tirer les vers du nez. On peut quand même vous dire que l'Indien que vous voyez en photo n'est autre qu'un des programmeurs! Le jeu en arcade devrait arriver en début d'année scolaire en France.



ODEUR DE SOUFRE

Hell, c'est un univers cyberpunk pour une distribution hollywoodienne. Dennis Hopper, Grace Jones et Stephanie Seymour (sacrée "corps des années 90" par le magazine "Self") se partagent la vedette, en incrustation dans des décors en images de synthèse! Si vous aimez les sectes sataniques, les armes high-tech et les histoires sordides, Hell est fait pour vous.



Hell devrait sortir sur 3DO dans le courant du mois de mai.

... EN BREF ... EN BREF ... EN BREF ... EN BREF ... EN BREF ...

→ Mirage annonce la sortie d'une borne d'arcade de Rise of the Robots. Les ventes du jeu ont d'ailleurs été, de par le monde, plutôt bonnes, et cette nouvelle version disponible exclusivement en arcade comprendra de nouveaux personnages ainsi que des modes de jeu différents (vous ne serez plus obligé de choisir un seul et unique robot en mode 1 joueur). Espérons que le jeu d'arcade ne sera pas du même calibre que le jeu sur consoles...

→ L'éditeur de BD Les Humanoïdes associés vient d'annoncer la création d'un département multimédia, Métal Hurlant Production, en vue d'adapter ses BD sur CD-Rom. Psychosis s'occupera du développement du premier jeu d'aventure, tiré de "La Caste des méta barons". Avis aux amateurs...

→ Nintendo étonne à plus d'un titre en ce moment: d'une part, on a appris récemment que l'Ultra 64 et le Virtua Boy ne seraient pas commercialisés en Europe avant le printemps de l'année prochaine; d'autre part, cette société s'associe avec de nombreux éditeurs que nous n'avions pas coutume de voir "trainer" dans notre petit milieu. C'est ainsi que la société américaine Angel, à l'origine des effets spéciaux de "Lawnmower Man", et du vidéo clip de Peter Gabriel, "Kiss That Frog", vient de signer un accord avec Nintendo en vue de développer un jeu en 3D sur Ultra 64.

→ Apprenez que Silicon Graphics vient de fusionner avec deux sociétés indépendantes, Alias (à l'origine de Donkey Kong Country, et créatrice de la plate-forme de développement graphique de l'Ultra 64) et Wavefront. De plus, Silicon Graphics annonce une baisse de prix conséquente de ses stations de travail personnelles de 20% d'ici à la fin de l'année.

→ L'Union soviétique n'est vraiment plus ce qu'elle était! Figurez-vous que va se tenir pour la première fois dans ce pays une exposition de jeux, en association avec le Supergames, l'ECTS et Amuse Expo 95. Celle-ci se tiendra à Moscou du 7 au 10 décembre 95: si vous êtes dans le coin à ce moment-là, allez donc jetez un œil, vous risquez de vous amuser. Nous, on envoie Ze Killer!

Tu veux en savoir plus,
épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières
nouvelautés Jeux,
Consoles, Mangas, sur le

3615 CONSOLESPLUS

bloodshot™



**DE L'ACTION
EN 3D**

**DETRUIS
LES ALIENS
SANGUINAIRES
A TRAVERS
DES LABYRINTHES
TRUFFÉS DE PASSAGES
SECRETS**



- 10 ARMES DIFFÉRENTES
- DÉPLACEMENT HYPER FLUIDE
- 12 NIVEAUX D'ACTION FRÉNÉTIQUE
- 1 A 2 JOUEURS SUR ÉCRAN DIVISÉ

TRUCS & ASTUCES
sur 36.08.10.25*
85 sur 16
36.15 ACCLAIM

DOMARK®

MEGA DRIVE

MEGA-CD

Distribué par ACCLAIM Entertainment S.A.

© Damark Group Ltd 1994, Ferry House, 51-57 Lucy Road, Putney, London SW 15 1PR, England. All Rights reserved. TM designates a trademark of. All rights reserved. Sega, Mega-CD and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



Chrono Trigger est sans doute le jeu de rôles le plus attendu depuis Final Fantasy VI. Un nouveau produit Square Soft qui ne devrait décevoir personne. Après une démo à couper le souffle, il n'est pas inutile d'inspirer à fond avant de commencer à jouer! Dès l'abord, vous serez agréablement surpris de voir les ennemis à l'écran, tout comme de n'avoir pas à subir de temps d'attente avant les combats. Ceux-ci se déroulent instantanément, dans le même mode de visualisation que lors des déplacements! Il faut être rapide car les monstres n'attendent pas leur tour pour attaquer! Il s'agit du fameux Active Battle System 2, déjà utilisé dans Final Fantasy (ABS; cf C+ n° 41, p. 39): tout est effectué en temps réel, alors ne perdez pas trop de temps dans les options. Bien entendu, vous utiliserez

**SQUARE SOFT/SFC
AVENTURE
avril (import)**

des techniques de magie et, chose intéressante, il est possible de combiner les sorts de plusieurs personnages pour en créer un à la puissance multipliée! L'équipement reste classique, avec différentes armes et potions... Plus étonnant: grâce à un objet, vous pourrez connaître le nombre de points de vie des ennemis affrontés. Le scénario vous propose de vous déplacer à travers plusieurs époques, et chaque voyage sera agrémenté d'histoires annexes qui viendront se mêler à votre mis-

sion initiale. Au cours de l'aventure, par exemple, vous allez rencontrer R66-Y, un robot en sale état. Dûment réparé par vos soins, il vous permettra de continuer d'avancer dans le jeu. Quand il retrouve ses amis, ceux-ci le rejettent: ce n'est plus un des leurs, il a été reprogrammé. Les sauts dans le temps s'enchaînent, vous plongeant dans des histoires totalement différentes suivant les époques. On se croirait presque dans la série TV "Code Quantum"! La musique est particulièrement réussie, participant activement à l'ambiance, très particulière, de Chrono Trigger! Signalons deux options de jeu, pour finir sur une note pratique: on peut, avec le bouton Y, placer le carré d'options en haut ou en bas de l'écran et, si vous gardez le bouton B appuyé, les personnages se mettent à courir.



Le Dragon mécanique s'avère un adversaire coriace. Détruisez d'abord sa tête, sinon il se régénère!

Trois ennemis vaincus vont vous servir à combler le vide que vous devez franchir.



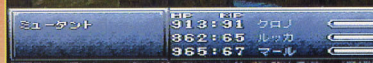
En voilà, une jolie voiture! Et si on faisait la course?





Une combinaison de trois magies
qui devrait faire mal...

Mal envoie une magie
que Chrono attrape au vol, puis
place sur sa lame avant
que celle-ci ne perce le flanc
d'un monstre.



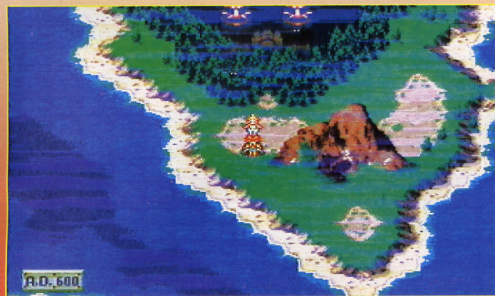
R66-Y,
un robot
très utile.



Cette princesse se révèle redoutable. Elle peut charmer
Chrono et le retourner contre ses amis!



Voilà un manoir bien lugubre...



Une petite scène d'action, avec
cette course de voitures! La distance vous
séparant de l'arrivée est symbolisée par
un petit dessin en bas de l'écran.

AD 600, en route pour l'aventure.

Surgical Strike

Aux commandes de votre véhicule futuriste, genre navette sur coussin d'air, vous sillonnez les rues d'une ville en guerre. Des cibles vous indiquent les objets (chars, missiles, hommes...) à détruire à l'aide de votre viseur que vous dirigez à l'écran. Une carte générale vous montre le détail des rues à nettoyer. Plusieurs armes sont disponibles et il vous suffira de les sélectionner. Les séquences vidéo sont nombreuses et, pour chaque objet détruit une petite animation bien guerrière s'affiche.

Votre véhicule futuriste. Il explose régulièrement, alors prenez le plus de virages possible pour éviter les tirs ennemis.



Vous avez tiré sur cet homme: l'animation vous montre comme vous avez bien visé.



**SEGA/MCD
JEU DE TIR
mai**



La cible et votre viseur sont clairement indiqués sur votre écran.

Une carte générale vous montre les emplacements des cibles dans le dédale des rues.

Addams Family Values

Addams Family Values est apparu pour la première fois sur écran lors du CES de Las Vegas 1994! Longuement retardé après quelques problèmes entre distributeurs et développeurs, Ocean se décide enfin à nous sortir ce jeu d'aventure et d'action. En effet, dans ce troisième épisode de la surprenante famille Addams, il n'est plus question de jeu de plates-formes. Vous incarnez ici Oncle Fester, le grand chauve sympathique, et devez tenter par tous les moyens de retrouver la trace de Baby Pupert. Ce jeune bambin a été enlevé par la diabolique nurse Debbie Jellinsky. Addams Family Values ressemble fort à Zelda par ses graphismes. Il vous mènera dans des endroits aussi variés qu'étonnants. Promis juré, on vous dira tout, tout, tout sur ce jeu dans le numéro du mois de mai de Consoles+.



Fester dispose d'une arme très efficace contre les ennemis: des rayons paralysants sortent de ses mains!



La porte du jardin ne s'ouvrira que lorsque vous aurez trouvé le bon interrupteur.

**OCEAN/SNIN
AVENTURE
mai**



L'écran de Game Over vous mettra mal à l'aise... et ce grâce au mode 7 de la SNIN: distorsions et effets de transparence sont au rendez-vous.



Afin d'atteindre l'interrupteur, il vous faudra d'abord détruire cet horrible monstre.

Tu veux en savoir plus,
épater tes copains?
Tiens-toi au courant
des dernières nouveautés
Jeux, Consoles, Mangas
sur le
3615
CONSOLESPLUS

World Heroes 2 Jet

TAKARA/GB
BASTON
mai

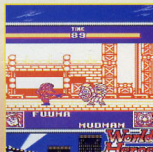


L'attaque spéciale de Janne la transforme en aigle dévastateur.

Sur les traces d'un excellent Samurai Shodown ou d'un non moins transcendant Fatal Fury, ce World Heroes 2 Jet fait partie de ces transfiges qui passent sans complexe de la Neo Geo aux 16 bits, puis à la Game Boy... Seize combattants sont proposés: chacun d'entre eux a ses propres mouvements de combat et un coup spécial fulgurant. Vous choisissez la durée des affrontements et le niveau de difficulté sur l'écran d'options, avant de sélectionner votre personnage et son adversaire en mode Entraînement. Après vous être échauffé, le mode Tournoi vous permet d'affronter tous les personnages du jeu, un à un. Vous pouvez aussi jouer à deux en déterminant au préalable les statuts des deux combattants en attaque, défense et vitesse. Un jeu assez complet à la difficulté variable selon les combattants sélectionnés.



Vos seize combattants, de toutes les couleurs avec la Super Game Boy! Magique...



Fuuma, célèbre pour ses plaquages, et Mudman, porteur d'un masque-bouclier.



Ryoko, mignonne et très performante.

NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

**CONSOLE
GAMES**

SATURN + JEU 3 990
PSX + JEU 3 990
NEO CD + JEU 3 490
32X + JEU 990
3 DO + JEU 2 990

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occuse	reprise	MEGADRIVE	neuf	occuse	reprise
Console 50/60 Hz-jou	849	650	450	Console + jeu	390	390	300
International soccer	349	300	200	Road Rash 3	379	300	200
NBA JAMTE	449	350	250	Fifa 95	379	300	200
Mario Kart	249	190	100	Story of Thor	379	300	200
Mickey mania	249	190	100	DBZ	279	—	—
Ghost Patrol	190	150	100	Virtua Racing	390	300	200
DBZ 4	299	250	150	Yaya Akashou	349	250	150
Fatal Fury Special	390	290	200	NBA JAMTE	449	300	200
Secret of Mankind	449	390	290	Samurai	449	300	200
Final Fantasy 6	449	350	250	E. JIM	389	300	200
E. JIM	398	300	200	E. Champion	99	—	—
Tiny Toon	99	—	—	Ayrtion Senza	90	—	—
Soccer Shoot out	249	190	100	Mortal Kombat 2	190	—	—
Samurai	449	350	250	Bowberman	349	290	200
Super Metroid	190	150	100	Clayfighter	379	300	200
				Stroumph	349	290	200
				Mr Nutz	349	290	200

PSX	neuf	occuse	reprise	3 DO	neuf	occuse	reprise
Console + jeu	3990	3590	3000	Console + jeu	2990	2590	2000
Ridge Racer	499	390	300	Super 32X	375	300	200
Taishiden	499	390	300	Theme park	349	290	200
Kileak the blond	499	390	300	Korps Killer	375	290	200
Space Griffin	499	390	300	Return fire	349	290	200
King's Field	549	390	300	Nova Storm	349	290	200
Raiden	599	390	300	Samurai	349	290	200
Rayman	499	390	300	Jammii (Basket)	290	nt	nt
Pandora	499	390	300	Fifa	349	290	200
Mortal team	499	390	250	Nail for Speed	349	290	200
Cyber sled	499	390	300	Shock Wave	290	190	—
Phylotoma	499	390	300	Total eclipse	250	190	—
Joypad	299	—	—	Orion off Road	250	190	—
Memory Card	249	—	—	Joypad 6 B	190	—	—
Tekken	499	390	300				

SATURN	neuf	occuse	reprise	JAGUAR	neuf	occuse	reprise
Console + jeu	3890	3490	3000	Console + jeu	1790	1490	1000
Daytona USA	499	nt	nt	Iron Soldier	398	300	200
Victory Goal	499	nt	nt	Cannon fodder	398	300	200
Gotha	499	—	—	Rayman	398	300	200
Glac Racer	499	nt	nt	Syndicate	398	300	200
Panzer Dragons	499	nt	nt	Theme Park	398	300	200
Virtua Fighter	499	nt	nt	Alien	398	300	200
Memory card	249	nt	nt	Val d'Ivoire	398	300	200
Joypad	299	nt	nt	Doom	398	300	200
				Joypad	299	—	—

NEO GEO	neuf	occuse	reprise	NEO CD	neuf	occuse	reprise
Console + jeu	1790	—	—	Console + jeu	3490	2900	2000
Samurai 2	890	—	—	King of fighter 94	349	290	200
Steel Hoop	990	—	—	Samurai 2	349	290	200
Nan 75	190	—	—	Sweet Hopp	349	290	200
Super Spy	190	—	—	View Point	349	290	200
Side Kika 2	690	590	300	Mutation Nation	349	290	200
Side Kika 1	590	300	200	Fatal Fury 3	349	290	200
Fatal Fury 2	290	250	150	Side kika 3	349	290	200

GOODIES

Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT

Wayne Gretzky's NHLPA All Stars

Une petite séquence vidéo vous explique pourquoi une faute a été sifflée...

Pour sa première simulation de hockey sur Megadrive, Time Warner n'y va pas avec le dos de la cuillère: une licence pour trois ans a été passée avec le meilleur buteur de la NHL, j'ai nommé Wayne Gretzky. Le jeu proposé vous permettra de vous affronter à quatre simultanément. Vous pourrez choisir 32 équipes (dont 6 internationales), qui comptent en tout près de 600 joueurs. Alors, convaincu? Non? Eh bien, maintenant regardez les photos... Alors?... Oui! Les sprites sont plus grands, la vue inhabituelle et les graphismes sont vraiment impressionnants. Il vous en faut plus? Apprenez que vous aurez la possibilité d'échanger des joueurs, de construire des équipes et tout ça pour participer à l'un des quatre modes de jeu offerts: Simulation, Arcade, Entraînement ou Tournoi. Alors, heureux?

En mode Practice, vous aurez tout loisir de travailler le jeu d'équipe.



Retour sur un but, en une petite séquence vidéo explicative.

**TIME WARNER/MD
SIMULATION DE HOCKEY
mai**

Les phases de combat (que serait le hockey sans baston?) sont assez bien travaillées.



Totally Brutal

Plus qu'une adaptation, Totally Brutal est une amélioration de Brutal sur Megadrive. Deux nouveaux personnages, Psycho Kitty et Chung Poe, ont été rajoutés. Mais ce n'est pas tout: les anciens personnages disposent de coups spéciaux inédits et tous les niveaux ont été complètement redessinés en 256 couleurs. Mieux même: il y a quatre niveaux supplémentaires et le mode de jeu Bataille fait son apparition. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Gametek a opéré un sérieux lifting pour profiter des avantages de la 32X. Espérons que ce jeu de baston humoristique tiendra toutes ses promesses.

**GAMETEK/32X
BASTON
avril**



En plus compliqué, c'est possible?



Toujours autant d'humour dans Totally Brutal.



Les graphismes sont en 256 couleurs.



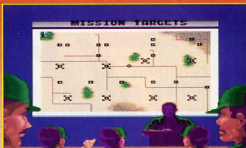
Les anciens personnages ont de nouveaux coups spéciaux.

Air Cavalry

Ce n'est pas une simulation de vol, ce n'est pas un jeu de tir, c'est une simulation! Aux commandes d'un hélicoptère, vous survolez trois zones de combat au choix: l'Indonésie, l'Amérique centrale et le Moyen-Orient. Au cours d'un briefing, vos supérieurs vous présentent les objectifs de votre mission, qu'il s'agisse de la destruction d'un certain nombre de chars, de porte-avions, de vaches enragées, etc. L'emplacement de ces objectifs est indiqué sur une carte présentée avant votre décollage. Selon la mission, vous pilotez un des trois hélicoptères du jeu. Leur puissance est différente, tant en vitesse qu'en armement, mais le mode d'attaque demeure le même: un viseur cible l'ennemi, vous sélectionnez votre arme et tirez. Vous pouvez également jouer à deux en équipe ou adversaires avec un combat d'hélicos à la clef. De multiples rotations, chères au fameux mode 7 de la SNIN, agrémentent l'animation.



Vous survolez des îles. Votre viseur, sympa, locke tout seul les objectifs à détruire...



En mode 2 joueurs ennemis, le but de la mission est d'anéantir l'autre.



**GAMETEK/SNIN
SIMUL'ACTION
mai**



L'hélicoptère Apache, sa puissance de feu et ses munitions de base.



Deux hélicos alliés se partagent le boulot sur leur moitié d'écran respective.

ALLO GAMES

ARTICLES
DBZ !

ACHAT - VENTE - ECHANGE

**ECHANGEZ VOS JEUX VIDEO POUR
25 FR\$ SEULEMENT**
(JEUX DE MEME ANNEE DE PARUTION)

ECHANGE PAR
CORRESPONDANCE :
25 FR\$ + FRAIS de PORT

+ DE 1500
JEUX
EN STOCK

DES CENTAINES DE JEUX D'OCCASIONS
OU NEUFS A DES PRIX IMBATTABLES.

ET LES AUTRES ... (V. P. C. CONTACTEZ-NOUS)

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10 H 00 À 19 H 30 NON-STOP.

151 RUE de VAUGIRARD, 75015 PARIS

M° : FALGUIERE ou PASTEUR

TEL : 47 34 22 53

13 RUE CONDORCET, 75009 PARIS

M° : ANVERS ou POISSONNIERE

TEL : 44 53 97 93

ALLO GAMES SE RESERVE LE DROIT DE REFUSER CERTAINS JEUX. OFFRE D'ECHANGE VALABLE
UNIQUEMENT POUR LES JEUX SUR CARTOUCHES. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES
PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS. PHOTOS NON CONTRACTUELLES. RCS PARIS A 398 157 230



ARCADES !



REPORTAGE

D'US, Gold n'en a que le nom. Cette compagnie à 100% britannique est un vétéran sur le marché des logiciels et des jeux vidéo. Ce mois-ci, elle nous ouvre ses portes... Les projets de demain, ceux d'après-demain, la politique de l'éditeur par rapport aux nouvelles consoles, vous saurez tout sur US Gold

L'activité principale d'US Gold consiste à racheter des licences pour développer des jeux à partir de celles-ci. L'incredible Hulk, Indiana Jones and the Last Crusade TM et World Cup USA 94 en sont de célèbres illustrations. Leur dernière acquisition en matière de licences concerne les Jeux olympiques d'Atlanta, en 1996. Izzy, la mascotte officielle, s'est déjà transformée en pixels dans un jeu de plates-formes sur MD et SNIN. Beaucoup d'autres jeux devraient suivre d'ici à un an.

La société, en bonne forme financière, a récemment étendu ses activités à la programmation en interne, avec Silicon Dream, une équipe de programmeurs située à Branbury. Avec un effectif important (une centaine de personnes à Birmingham, plus trente-cinq autres pour Silicon Dream), US Gold est une des rares firmes à s'être imposée sur un marché dominé par les Américains et les Japonais. Son regard se porte aujourd'hui vers le futur, ce qui laisse présager un avenir ludique radieux.



Silicon Dream, à Branbury.



Rachel nous montre la bouteille de bière Fever Pitch: une idée qui a du goût.



Cuckoo Wharf, le siège d'US Gold. Cuckoo, c'est nous !

US GOLD : AU B (SOUS L

QUAND SIMON PARLE DE SILICON

Simon Rudkin est chef de projet sur Fever Pitch, le premier jeu développé en interne par Silicon Dream. Pour Consoles+, il parle.



SIMON: Exactement. Par contre, nous n'allons pas abandonner le PC qui, à mon avis, gardera une place importante dans l'ère multimédia qui s'annonce.

C+: US Gold a acquis la licence des Jeux olympiques d'Atlanta, qui auront lieu en 1996. A quand les prochains jeux basés sur cette licence?

SIMON: Si l'on exclut Izzy, qui n'a pas été développé en interne, le premier jeu Silicon Dream basé sur cette licence devrait être prêt d'ici à un an.

C+: Peut-on voir votre studio de développement?

SIMON: Non, désolé.

C+: Peut-on photographier les Silicon Graphics que vous utilisez?

SIMON: Non plus.

C+: Bon, est-ce qu'on peut au moins vous prendre en photo en train d'embrasser une plante verte?

SIMON: Mais avec plaisir!

CONSOLES+: Simon, quel est le rôle de Silicon Dream au sein d'US Gold?

SIMON: Silicon Dream est la première équipe de développement en interne. Elle a été créée pour concentrer les efforts d'US Gold sur les 32 bits.

C+: Doit-on comprendre que les prochains jeux US Gold seront sur Saturn et PS-X ?

SIMON: Oui. Fever Pitch est un produit de transition. Nous pensons, avec ce jeu, que les limites des consoles 16 bits sont atteintes. Nous allons désormais nous concentrer sur les 32 bits, et pourquoi pas les 64 bits.

C+: Cela signifie que vous ne développerez plus sur 16 bits?...

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURE

MD - JUIN 95

Basé sur la trilogie cinématographique d'"Indiana Jones", ce jeu de plates-formes est en fait l'adaptation sur Megadrive de la version Super Nintendo développée par Factor Five (testé dans Consoles n° 38). 16 méga de données pour 28 niveaux de jeu, autant dire que vous en aurez pour votre argent. Le Mode 7 a bien évidemment disparu, mais les programmeurs ont apparemment pallié ce problème sans rien perdre en jouabilité. La bande sonore a même été améliorée.



Que serait Indy sans son fouet?



Pas besoin de dessin! Les graphismes sont réussis.



Cette séquence est tirée de "Indiana Jones et le temple maudit".

OUT DU TUNNEL (MANCHE)

REPORTAGE

FEVER PITCH

SNIN-MD - JUIN 95

Fever Pitch est le premier jeu à avoir été développé en interne par Silicon Dream, l'équipe d'US Gold située à Branbury. Cette simulation de football multi-joueurs (5 sur SNIN, 8 sur MD) ajoute une touche de beat-them-up avec des personnages spéciaux (décidément, les Anglais ne sont pas près d'oublier Eric Cantona). Striker, par exemple, n'a pas son pareil pour tirer des boulets de canon. Badger enfonce la défense adverse à grands coups de coude et Tricky fait semblant de tomber pour obtenir un penalty. Les joueurs ont été modélisés avec des Silicon Graphics, des stations de travail ultrapuissantes. La version 32 X devrait sortir un mois plus tard.

Tricky est un des nombreux joueurs spéciaux.



On ne peut avoir deux joueurs humains de la même équipe sur l'écran en même temps.



Il est possible de donner un effet à la balle.



IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

SNIN-MD - JUIN 95

Premier jeu à utiliser la licence des jeux d'Atlanta en 1996, Izzy est tout simplement la mascotte officielle des futurs Jeux olympiques. Cette drôle de patate bleue se prend pour Sonic dans un jeu de plates-formes amusant. Si elle n'est pas aussi rapide, Izzy est bien plus marrante que le hérisson et n'hésite pas à dévoiler ses talents sportifs pour récupérer les anneaux olympiques. Tir à l'arc, escrime, lancer de javelot et autres, Izzy a plus d'une corde à son arc, et en aura bien besoin pour terminer les huit niveaux et les six tableaux-bonus du jeu.



Izzy fait du plongeon acrobatique (MD).



Izzy champion de tir à l'arc (SNIN).

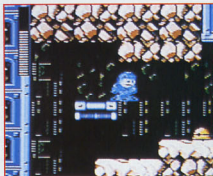


Izzy a la pêche, pour une patate (SNIN)!

MEGAMAN

GAME GEAR - MAI 95

Megaman sur Game Gear, c'est une première. Le héros fétiche de Capcom reprend du service dans quatre niveaux tirés de ses précédentes aventures (plus cinq tableaux-bonus et des niveaux secrets). On retrouve tous les ingrédients du succès de Megaman: des niveaux énormes, des armes efficaces et de gros boss bien méchants.



Megaman modèle réduit.

ESPACE



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	549,00
ANIMANIACS	349,00	NHL 95	479,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
BLACK HAWK	399,00	POWER DRIVE	399,00
CANNON FODDER	449,00	PSG SOCCER	249,00
DEMONS BLAZON	399,00	RISE OF THE ROBOT	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON	399,00	SECRET OF MANA - GUIDE	449,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SHAQ FU	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SOULBLAZER	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TET	399,00
FATAL FURY 2	449,00	SPIDERMAN TV	499,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STAR GATE	499,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STREET RACER	299,00
JOHN MADSEN 95	479,00	STROUMPS	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RAGE FX	449,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE ROI LIUN	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	SYNDICATE	449,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	TETRIS: DR MARIO	399,00
NBA LIVE 95	499,00	VAL DISERE CHAMPIONSHIP	399,00
NBA JAM	399,00	WARLOCK	499,00
NBA JAM T.E.	399,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00

*NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ A209 TURBO - PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
GENIAL !!! **NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
ASTEROX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	MORTAL KOMBAT	149,00
BURST	199,00	PARODUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PILOT WINGS	99,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	PITFALL	199,00
DAFFY DUCK	199,00	SKYBLAZER	199,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SMASH TENNIS	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SUPER KICK	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER R TYPE	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER SWIV	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)*	199,00	SUPER TURF N BURN	199,00
HYPER V BALL	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JIMMY CONDOYS	199,00	TINY TOON	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	VORTEX	199,00
LE COBAYE	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEGEND	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
LEMMINGS 2	199,00	WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
BLOOD STH 3 (EUR)	449,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
CANNON FODDER	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
DRAGONUEUR	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	449,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SOLDIER FORCE II (EUR)	425,00
ECHO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLING (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	379,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	369,00	SPIDERMAN TV (EUR)	449,00
FLINK (EUR)	399,00	STAR GATE (EUR)	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADSEN 95	499,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LAND STALKER (EUR)	299,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	449,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA JAM - (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
NBA JAM T.E. (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	499,00		
NFL QUATERBACK 95	399,00		
NHL 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	399,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	399,00		
PRINCE OF PERSIA (EUR)	399,00		
PROBOTECTOR (EUR)	399,00		

ADAPTEUR POUR CARTOUCES
JAPONAISES : 66 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCES ACHETES : GRATUIT
*ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR
CARTOUCES USA DU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA - Prix péritel + 1 manette 790 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
PRINCE FANTASY 3	549,00
JOHN MADSEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
NIGHT AND MAGIC 3	549,00
OBITU	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXT STAGE 5)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOY TEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	349,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BAT'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (USA)	199,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	299,00
EA HOCKEY - J. MADSEN	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
RIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADSEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	199,00
LUX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKY DONALD (EUR)	199,00
MICKYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCOP (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUISE DUDES (EUR)	99,00
ZOOZ (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	249,00
CHRONO TIGER *	TEL
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (ADVENTURE)	599,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
NOSEFRATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R T TYPE	299,00
SONIC BLASTMAN 2	419,00
YUYU HAKUSHO 2	...
(** DB24, DB25, FATAL SURY SPECIAL, ...)	

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
RAMNA 1/2 4	199 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAHUA	99,00
SUPER ARCADE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO COCO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROGE	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTIVATOR REPLAY	99F
SUPER NINTENDO AO MEGADRIVE	395 FF
ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF
ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 FF

SUPER GAME MAGE

379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	75 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	38 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
CAMICARDS à partir de	5 F
CAHIER	23 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO	
VERSION FRANCAISE	
N° 4 A11	129 F

DRAGON BALL Z : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	1290 F
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
GOLF 36 GREAT HOLES	449,00
METAL HEAD	449,00
MORTAL KOMBAT 2	449,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

PARIS

LILLE

STRASBOURG

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M[°] Ledru-Rollin
TEL : (1) 43 45 93 82

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.490 F
3DO PAL GOLDSTAR + 3CD 3.490 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE)	375,00	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CANON FODDER	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	375,00	QUARANTINE	299,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOI	999,00	REAL PINBALL	299,00
		REBEL ASSAULT	375,00
CORPSE KILLER	375,00	RETURN FIRE	395,00
COVEN (ADULTES)	279,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CREATURE CHOCK	375,00	ROAD RASH	375,00
CRIME PATROL	375,00	SAMPLER 2 : 10 DEMOS - TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
DEADDEUS ENCOUNTER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DEMOLITION MAN	399,00	SEX OF PHARON	375,00
DEMO	375,00	SEWER SHARK	275,00
FIFA SOCCER	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
FLIGHT STICK/POUR SIMULATION	590,00	SHADOW WAR	375,00
FLIX	375,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
GRIDDERS	375,00	SHOCK WAVE	375,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
HERCULEAN	375,00	STAR BLADE	375,00
JAMMIT	375,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	375,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MEGAZINE - DEMO	50,00	THE LOST EDEN	375,00
MICROCOSME	375,00	THEME PARK	299,00
MYST	375,00	THE HORDE	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NOVASTORM	375,00	VIRTUOSO	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANÇAISE: CIBERMORPH 1790 F
CD JAGUAR - TEL

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BURBY	399,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	SYNDICATE	449,00
CANON FODDER	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	WAL DISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOO 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 4.490 F

COSMIC RACE	590,00	RAIPEN PROJECT	490,00
CYBER GLED	490,00	RICKY RACER	490,00
FIGHTING STICK	590,00	SPACE GRIFON VFS	490,00
KILEAK THE BLOOD	490,00	STAR BLADE	490,00
MANETTE	299,00	TEKKEN	490,00
MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	490,00
MOTOR TOON	490,00	TWIN GODESS	590,00

* CEE DOM-TOM
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	48,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NKO NKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	399,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BASEL	199,00
KAZEKURI	449,00
DRAGON BALL Z	449,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

ARCADE CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP(EUR)	419,00
FIFA (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	449,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SOLSTAR (EUR)	419,00
STARBLADE (EUR)	419,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

NEO GEO

NEO GEO - 1 MANETTE - GHOST PILOT 1490 F
NEO GEO - 1 MANETTE - SIDE KICK 2 1 990 F
TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F
CARTE BLEUE PANASONIC 990 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
CIBER JET	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
FATAL FURY 3	TEL
GHOST PILOT	490,00
KARNOW'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	990,00
SUPER SIDE KICK 3	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROIE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
DOUBLE DRAGON	TEL
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FATAL FURY 3	TEL
GALAXY FIGHT	TEL
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOW'S REVENGE	399,00
LAST RESORT	449,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDE KICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 4.290 F

CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
MANETTE	349,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GALLO	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
 SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
 SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

TIPS



La rubrique de ce mois-ci est un peu différente de ce que vous avez l'habitude de lire. En effet, vous y trouverez beaucoup de tips, mais qui ne concernent que peu de jeux. Au menu, tout sur NBA Jam Tournament Edition (SNIN, MD), Toshinden (PS-X), Pitfall (MD, MCD), mais aussi Clockwork Knight (Saturn), Batman et Robin (SNIN) et Jurassic Park 2 (SNIN). En voilà toujours plus, bande de petits veinards, mais n'est-ce pas la devise de votre magazine préféré?

PS-X

TOSHINDEN

Moins beau que Virtua Fighter 2, mais d'un game-play supérieur, Toshinden est devenu, en très peu de temps, par le biais de la presse spécialisée (je ne vous fais pas de dessin, hein!) et de l'avis unanime de tous ceux qui l'ont eu entre les mains, une référence dans son genre. Les heureux possesseurs de cette petite merveille ne sont pas sans savoir qu'il existe un boss de fin de niveau répondant au nom de Gaïa. Et, devinez quoi, il est possible de le sélectionner grâce à un tip! Voilà qui ne devrait pas étonner grand monde, surtout qu'il s'agit d'un jeu édité par Takara. Autre fait intéressant: j'ai dans ma besace toutes les super-attaques de tous les persos, y compris celle du boss ultime!

Pour jouer avec Gaïa, le boss de fin de niveau

À la page de présentation, lorsque les options se mettent en place, effectuez la manipulation suivante.



Si vous êtes doué, la couleur des options devrait virer au rose.



Il faudra être rapide pour que le tip fonctionne.



Si tout baigne dans la rose, c'est que vous êtes un as.



Une fois placé sur Eiji, maintenez Haut et validez votre choix.



Et voilà, vous pouvez désormais jouer avec le puissant Gaïa!

Pour pouvoir jouer sans les barres d'énergie à l'écran

Pendant le jeu, allez dans les options, et maintenez la pression sur les quatre boutons. Appuyez ensuite deux fois sur Select, puis retournez dans le jeu.



En appuyant sur Start pendant le jeu, vous accédez aux options, indispensables pour la réalisation de ce tip.



Maintenez ensuite la pression sur les quatre boutons. Appuyez enfin deux fois sur Select.



Quand vous revenez dans le jeu, comme par miracle, les barres d'énergie ont disparu.

Pour avoir tous les coups spéciaux de Gaïa



Ce coup s'effectue comme une boule de feu.



Vous réussirez celui-là comme un Dragon Punch.



Et ce dernier s'effectue comme un Hurricane Kick (SF II).



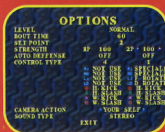
Bien que spectaculaire, la Fury n'est pas trop difficile à réaliser.

Pour changer la vue soi-même

Allez dans les options, sur le menu principal ou pendant le jeu, et placez les contrôles manette sur la configuration n° 4. Placez l'action de la caméra sur "YOURSELF", et, enfin, sur la configuration n° 34.



Entrez dans l'écran des options.



Là, la configuration "CONTROL TYPE" n° 4 doit être en place...

... et la vue caméra réglée sur "YOURSELF".



Pour terminer, sélectionnez la configuration n° 34.

Vous pourrez ensuite changer la vue à votre aise pendant le jeu.

Pour avoir toutes les Super Furies

Les Super Furies sont réalisables à n'importe quel moment pendant le jeu. Ci-dessous et ci-contre, toutes les manipulations pour tous les personnages.

GAIA



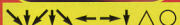
EIJI



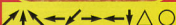
KAYIN



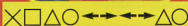
SOFIA



RUN SO



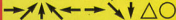
FO



MONDO



Pendant le saut, faites:



DUKE



ELLIS



Son prédécesseur nous avait fait passer pas mal de nuits blanches. En effet, moi et mon meilleur ami, Xavier (des fois que ça intéresse quelqu'un...), y avons joué plus que de raison. Jouerons-nous plus encore avec ce nouveau volet, dans lequel on trouve plus de joueurs, de dunks et de trucs complètement fous? C'est certain, car Acclaim a inclus dans le programme pas mal de tips bien sympathiques. Voyons comment les réaliser plus bas.



Tous les tips sont à effectuer sur l'écran "TONIGHT'S MATCH-UP".



Et voilà, vous pouvez faire des smashes depuis l'autre bout du terrain!



Pour avoir un Power-Up Dunks
Effectuez: Gauche, Droite, A, B, B, A.

Si le tip est réussi, un petit message apparaît au tout début du match.



Personne ne viendra plus vous embêter désormais.



Vos passes seront tellement rapides que vos adversaires n'y verront que du feu.

Pour avoir plus de force
Faites: Bas, Droite, A, B, A, Droite, Bas.

Pour pouvoir éjecter les deux opposants
Faites: quatre fois Haut, quatre fois Gauche et deux fois A.

Pour faire des Teleport Pass
Effectuez: Haut, Droite, Droite, gauche, A, Bas, Gauche, Gauche, Droite et B.



C'est avec une facilité déconcertante que vos balles atteindront le panier.



Et voilà un match de basket grisant, où les joueurs sont vifs et pressés.



Une fois le tip réalisé, le terrain ressemblera à une patinoire.

Pour pouvoir faire des super-tirs
Faites: Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Haut, A, A, A, Bas.

Pour accélérer la vitesse de jeu
Faites: quatre fois Haut, quatre fois Gauche, puis B, A.

Pour avoir un terrain glissant
Faites: cinq fois A, cinq fois Droite.



Pour jouer avec des personnages secrets
Attention: tous ces tips sont à réaliser sur l'écran "INITIAL RECORDING".
Deuxième avertissement: pour les tips qui suivent, reportez-vous au tip de Chow-Chow (ci-dessous) à chaque fois.



Et voilà le chaud Chow-Chow qui entre dans le show!

CHOW-CHOW
Placez-vous sur la lettre A et validez avec n'importe quel bouton. Placez-vous sur la lettre M et maintenez la pression sur Start, puis validez avec A. Placez-vous sur X et laissez appuyé sur Start, puis validez avec Y.
Attention! Les manipulations de ce tip sont valables pour les deux machines, à une exception près pour la MD, concernant la dernière lettre (Y): il faut valider avec C.

AIR DOG

Tapez: A avec Start et Y (C pour MD), puis I avec n'importe quel bouton, et enfin R avec B et Start.



Air Dog est plutôt hot, comme joueur!

KID SILK

Tapez: K avec n'importe quel bouton, puis S avec B et Start, et, pour finir, K avec Start et Y (C pour MD).



Kid Silk est désormais entre vos mains.

SCOOTER PIE

Tapez: H avec A et Start, puis T avec n'importe quel bouton et, pour finir, P avec Start et Y (C pour MD).



Admirez ce smash de Scooter! N'est-il pas formidable?

MOOSEKAT

Tapez: M avec B et Start, puis P avec Start et Y (C pour MD), et, pour finir, F avec n'importe quel bouton.



Moosekat en action, boumshakalaka!

HUGO

Tapez: H avec n'importe quel bouton, puis G avec Start et Y (C pour MD), et D avec A et Start.



Hugo? Hugo... Huuugooo!

CRUNCH

Tapez: C avec A et Start, puis H avec B et Start, et enfin N avec n'importe quel bouton.



Le joueur qui croustille?

BILL CLINTON

Tapez: C avec A et Start, puis I avec n'importe quel bouton, et, pour finir, C avec B et Start.



A vous les smashes présidentiels!

ZE FEMME OF CLINTON

Tapez: H avec n'importe quel bouton, puis C avec B et Start, et enfin Espace avec n'importe quel bouton.



Le MLF sera, je pense, satisfait de voir une femme dans ce jeu!

LE PRINCE CHARLES

Tapez: R avec B et Start, puis D avec A et Start. Tapez ensuite Y avec n'importe quel bouton.



Le prince vous réserve bien des surprises.

JAZZY

Tapez: J avec Start et Y (C pour MD), puis A avec A et Start, et ensuite Z avec A et Start.



Le tip a fonctionné, à vous de jouer!

LE PRINCE DE BEL AIR

Tapez: W avec Start et Y (C pour MD), puis I avec B et Start, et enfin L avec n'importe quel bouton.



Yo! Le prince est là pour assurer.

THOMAS de l'équipe des Sox (baseball)

Tapez: S avec B et Start, puis D avec n'importe quel bouton, et, pour finir, X avec A et Start.



Un joueur de baseball qui joue au basket. C'est fou, non?

TIPS

MD-MCD

PITFALL

Jouer à la version Atari 2600, se retrouver directement dans la cave secrète de Loitun, commencer le jeu avec 9 vies, 99 munitions de chaque type, choisir son niveau, disposer de Continues infinis et, pour parachever le tout, en Super Speed:



Tous les tips sont à réaliser sur cet écran et sont valables pour la version MCD, sauf le tip qui mène directement à la cave de Loitun.



Il vous est désormais possible de jouer avec l'ancestrale version du jeu, pour le plus grand plaisir des nostalgiques.



La photo ne rend évidemment pas bien l'impression de vitesse, mais bon...

Pour commencer avec 99 munitions pour chaque arme
A l'écran de présentation, faites: A, B, Haut, C, A, C, A.



Toutes vos armes sont chargées à bloc, ça va chauffer!

Pour jouer à la version Atari 2600
A l'écran de présentation, faites: Bas, 28 fois A, Bas.

Pour jouer en mode Super Speed
A l'écran de présentation, faites: B, A, Droite, C, Droite, haut, Bas.



Dans cette cave, il vous faudra résoudre une petite énigme.



Si le tip est réussi, le nom du niveau apparaît sous le titre.



Vous pourrez voir et revoir cette scène indéfiniment si le tip est réussi.

Pour jouer dans la cave secrète de Loitun
A l'écran de présentation, faites: B, A, Bas, C, Droite, A, B.

Pour choisir son niveau
A l'écran de présentation, faites: B, Droite, A, Bas, Droite, haut, B, gauche, A, Haut, Droite, A.

Pour avoir des Continues infinis
A l'écran de présentation, faites: C, C, C, C, Gauche, A, Bas, Haut, Bas.

Pour avoir des Continues infinis

Sur l'écran "MISSION SELECT", faites:
3 fois L, 3 fois R, 2 fois L, 2 fois R, L, R, 2 fois L, 2 fois R, 3 fois L et 3 fois R.



C'est ici que le tip doit être réalisé. En cas de réussite, un son retentit. Vos Continues sont alors créditées à l'infini.

SNIN

JURASSIC PARK 2

Alors que la suite du célèbre film n'est même pas encore sortie, un nouveau volet du jeu arrive déjà sur Super Nintendo. Les tips ne sont malheureusement pas légion dans ce soft, et vous devrez vous contenter d'une petite astuce, qui vous permettra d'obtenir des Continues infinis. Mais pas de panique, si je découvrais d'autres tips, ou si vous-même, mais tricheur et lecteur, en possédiez, pas d'hésitation: on publie!

A GAME WORLD

267 bd. Voltaire 75011 PARIS

Tél: (16-1) 43 70 35 11

du Mardi au Samedi, de 10h30 à 13h30 et 14h30 à 19h

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT

Ce jeu de plates-formes en 3D ne manque pas d'intérêt, et, en plus, il regorge de tips, malheureusement encore réservés aux quelques chanceux possesseurs de la nouvelle bête de Sega. Un Select Stage et 999 vies les aideront à voir la fin de ce soft sympa, qui peut présenter des difficultés pour les joueurs inexpérimentés. Tout de suite, les tips.

Tous les tips qui suivent doivent être effectués à partir de cet écran.



Pour accéder à un Select Stage

A l'écran de présentation, faites:
Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas,
Droite, Droite, Haut.

Pour avoir une réserve de 999 vies

A l'écran de présentation, faites:
Haut, 8 fois Droite, 6 fois Bas, 7 fois
Gauche.



Le nom des niveaux s'inscrit entre les deux yeux du personnage.

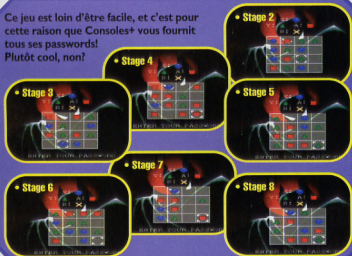


Avec toutes vos vies, vous n'êtes pas près de vous retrouver "over"!

SNIN

BATMAN AND ROBIN

Ce jeu est loin d'être facile, et c'est pour cette raison que Console+ vous fournit tous ses passwords! Plutôt cool, non?



Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 CONSOLES+ ou appelle le

36 70 04 86

Sony PlayStation



Ridge Racer, CyberSled, Toshinden, Raiden Project, Motor Toon GP, Crime Crackers, CosmicRacer,

Philosoma, Evolution A IV, Ultimate Parodius, Kleak the Blood, etc...

Sega Saturn



Daytona USA, Virtua Fighter, Victory Goal, Gale Racer, ClockWork Knight, Panzer Dragon,

Myst, BlueSeed, Deadlud, New Shinobi, etc...

Neo Geo CD 2



ViewPoint, WindJammer, Samurai Shodown 2, Art of Fighting 2, AeroFighter 2,

SideKick 2, GanGan, PowerSpikers 2, King of Fighter '94 etc...

3 DO - FZ 10



Super SF 2, Need for Speed, Samurai Spirit, Virtuose, Myst, Demolition Man,

Fifa Soccer, Stormy Windows (X), Immortal Desires (X), Quarantine etc...

Jaguar CD



Fight for Lives, Flash Back, Cannon Fodder, Hover Strike, Burn Out,

Iron Soldier, Air Cars, Val d'Isère, Doom, Rayman etc...

MegaDrive



NEW! NEW! TurboKit avec MicroChip pour MegaDrive 1 et 2

SNIN, SNES, SFC

Le spécialiste du TurboKit
Déjà plus de 5000 consoles transformées en 1 an



GOODIES DBZ, GAMESAVER 2 avec piles, MODIF DE CONSOLE ET REPARATION ETC...



3615 ALLGAMES*AGW

3615 ALLGAMES*GAMESAVER

Tél: (16-1) 43 70 35 11 Fax: 43 70 32 66

METRO-RER: NATION

Téléphonez pour disponibilité et prix

DRAGON BALL Z



Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namek	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	139 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	139 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	139 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	139 F

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS

Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	149 F

GOODIES JAPANIMATION Page 105

PACK 2 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
250F

PACK 6 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
880F

PACK 4 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
480F

PACK 10 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
1050F

PACK 6 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
650F

PACK 12 vol. au choix
+ 1 poster+ 1 figurine
1200F

Cassettes vidéo original PAL

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

2 CASSETTES
au choix
259F

3 CASSETTES
399F

PACK DOMINION
2 cassettes
269 F



PACK CYBER CITY
2 cassettes
239 F



PACK UROTSUKIDOJI
2 cassettes
269 F

PACK CYBER CITY
3 cassettes
339 F



Cassettes vidéo PAL original

La Blue Girl (int. - 18 ans)	2 Vol.	195 F le Vol.
Urotsukidoji 3 (int. - 18 ans)	4 Vol.	195 F le Vol.
High School Invasion (int. - 18 ans)	3 Vol.	195 F le Vol.
Ogenki Clinic (int. - 18 ans)	3 Vol.	195 F le Vol.
Doomed Megapolis		170 F le Vol.
Crying Freeman	4 Vol.	145 F le Vol.
Ken le Survivant		165 F le Vol.
AD Police	3 Vol.	135 F le Vol.
Alita		165 F le Vol.

NEW • NEW • NEW • NEW •

Cartes Jeux de roles MAGIC en français
MAGIC BOOSTER 17 F

15 cartes à collectionner et à jouer

MAGIC STARTER 55 F

Paquet de base



PACK LODOSS
3 volumes
399F

PACK YOHKO
2 volumes
200F

Cassettes VIDEO SECAM Sous titrées Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Les 2 Volumes	200 F
Lennear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS	145 F

PACK RANMA 1/2
2 volumes
279F

PACK USHIO ET TORA
2 volumes
200F

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A AMICROPRIX

TOURS

97, av. de Grammont

☎ 47 20 56 81

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la janimation

Jeux neufs parmi les moins chers du marché

Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

Batman & Robin	395 F
Black Hawk	359 F
Bombberman 2	365 F
Donkey Kong	445 F
Dragon Ball Z 3 FR	449 F
Earthworm Jim	395 F
Indiana Jones	395 F
Super Star Soccer	395 F
Jordan Adventure	369 F
Mickey Mania	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
NBA Jam 2	469 F
NBA Live 95	369 F
NHL 95	369 F
Retour du Jedi	395 F
Le Roi Lion	375 F
Secret of Mana	395 F
Super Street Fighter	469 F
Street Racer	369 F
X-Men	395 F

MEGADRIIVE FRANÇAISE

La Légende de Thor	420 F
Brutal	369 F
Bubsy	245 F
Earthworm Jim	375 F
Fifa 2	359 F
Flink	345 F
Mega Bomberman	375 F
Mickey Mania	249 F
Mister Nutz	345 F
Mortal Kombat 2	375 F
NBA JAM 2	399 F
NBA Live 95	375 F
Pitfall	249 F
Probotector	369 F
Rock n'roll Racing	375 F
Le Roi Lion	375 F
Shining Force 2	375 F
Soleil (tout en français)	375 F



ANIMA 1/2 6 vol.

DRAGON BALL 13 vol.

SAILORMOON 2 vol.

ORION 2 vol.

STREET FIGHTER II 2 vol.

APPLESEED 2 vol.

BLACK MAGIC



AKIRA 12 vol.

35 F le vol.

35 F le vol.

35 F le vol.

75 F le vol.

45 F le vol.

75 F le vol.

75 F le vol.

CRYING FREEMAN

DOMINION

VIDEO GIRL Aï 5 vol.

GUNNM

DOCTEUR SLUMP



95 F le vol.

49 F le vol.

75 F le vol.

30 F le vol.

35 F le vol.

36 F le vol.

MANGAS JAPONAIS



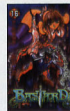
DRAGON BALL Z 40 vol.

KEN LE SURVIVANT

BASTARD 16 vol.

3 X 3 EYES

CITY HUNTER 9 vol.



39 F le vol.

39 F le vol.

39 F le vol.

55 F le vol.

39 F le vol.

SAILORMOON 9 vol.

YUYU HAKUSHO

CAT'S EYE

ORANGE ROAD

DNA 2 5 VOL.

39 F le vol.

39 F le vol.

39 F le vol.

39 F le vol.

39 F le vol.

ANIME COMICS JAPONAIS couleu DRAGON BALL Z - 80 F le vol.



Vol. 1 KOURAT

Vol. 2 METAL KOURAT

Vol. 3 BADDACK

Vol. 4 LES CYBORGS

Vol. 5 TRUNKS STORY

Vol. 6 BROLY

Vol. 7 BOJACK

Vol. 8 SUPER NAMECK



Vol. 9 THALES

Vol. 10 DOCTEUR WILLOW

Vol. 11 LE RETOUR DE BROLY

Vol. 12 GARLIC

Vol. 13 BIO BROLY

Vol. 14 DRAGON BALL Z

vol. 15 DRAGON BALL

MANGAS EROTIQUES JAPONAIS

interdit au - de 18 ans



ANGEL 7 vol.



FRANCE SHOIN 10 vol.



FROG MEN 3 vol.



JULIETTE 4 vol.



KONAI SHASEI 5 vol.



LA BLUE GIRL



OGENKI CLINIC 9 vol.



Q & I 5 vol.



STREET FIGHTER II X



VISIONARY 9 vol.

ART BOOK EROTIQUE

COCKTAIL SOFT

U JEUNE

DO KYU SEI

230 F

295 F

265 F

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM	Prénom														
Adresse															
Ville	Code postal														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>DESIGNATION</th> <th>PRIX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL A PAYER</td> </tr> </tbody> </table>		DESIGNATION	PRIX											TOTAL A PAYER	
DESIGNATION	PRIX														
TOTAL A PAYER															
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack Mode de paiement <input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> Contre-remboursement + 45 F Carte N° Date expiration Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible Prix et dates sont indiqués dans la limite des stocks disponibles. Les livraisons sont prévues. Toute commande doit être payée avant la date limite de livraison. Les commandes sont livrées par colis séparés par tous propriétaires respectifs. Photos sur catalogue.															

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS



IRIA

Décidément, les productions de qualité deviennent une habitude pour Kaze Animation, qui nous propose une fois de plus un chef-d'œuvre de l'animation japonaise! Et, tenez-vous bien, ce DA, sorti au Japon il y a moins d'un an, est déjà disponible en version sous-titrée. "Iria", qui avait à l'époque fait un tabac, va vous combler...



Voici Kei, un jeune garçon qui vole pour survivre et qui attendra Iria.



Glen est le type même du professionnel de grande classe: toujours calme et réfléchi.



Ce dessin animé est un véritable chef-d'œuvre. Pour preuve, Elvira l'a regardé jusqu'au bout sans s'endormir! Et en plus, elle l'a trouvé très bon...



Les décors de cet O.A.V. ont été travaillés avec beaucoup de soin.



Il est charmant ce Kei, même s'il a volé l'appareil d'Iria!



Voici le Zeiram: pas beau, résistant, et très fort!

IRIA ZEIRAM, ZE ANIMATION

Le style des personnages de cette série ne vous rappelle rien? Leur auteur est Masakazu Katsura himself. Pour vous rafraîchir la mémoire, je vous dirai qu'il a aussi sévi dans des séries comme "Wingman", "Video Girl Ai" ou encore "DNA2". Pour "Iria", il s'est réellement surpassé, et les dessins de l'héroïne sont très soignés! L'animation du dessin animé est bonne, et le générique de début superbe... Quel plaisir de voir qu'un OAV aussi récent est déjà adapté! Si le début fait évidemment penser à "Alien", par la suite Iria se retrouve seule et doit se débrouiller. Elle n'a pas encore atteint l'âge adulte, et elle n'a plus qu'un objectif: être meilleure que son frère pour le venger. Sa sensibilité lui jouera quelques tours mais Iria est une forte tête! Voilà encore un personnage attachant issu de ce monde à la fois vaste et varié des DA japonais.



Un regard comme celui-ci, on n'y résiste pas...

DOMINION TANK POLICE

Ce dessin animé, distribué en France par PFC, est tiré d'un superbe manga de Masamune Shirow. Son adaptation, bien qu'elle ne soit pas très récente, n'en est pas moins géniale. Préparez-vous à rentrer dans un monde loufoque et plein de dingues!

Dans un futur assez proche, l'atmosphère est si polluée que les humains ont besoin de masques pour respirer. Fini les balades dans les rues le soir, il vaut mieux rester chez soi. Pour faire face à la criminalité galopante, une section spéciale de la police vient d'être créée: la Tank Police! Dans cet univers de machos, dirigé par l'inspecteur Britain, une nouvelle recrue débarque, en plein interrogatoire d'un suspect! C'est Léona, une jeune fille un peu timide, anciennement affectée à la police de la route... Elle semble assez surprise par les méthodes d'interrogatoire de la Tank Police: le suspect est attaché à un poteau, une grenade dans la bouche! La goupille de la grenade est reliée par un fil à un seau, lui-même en équilibre sur quatre pieds... Sur le principe du golf, les policiers s'amusez beaucoup: placés à une quinzaine de mètres du seau en équilibre, ils utilisent la crosse de leur fusil d'assaut comme un club de golf, une grenade faisant office de balle. But du jeu: dégommer un à un les quatre pieds qui soutiennent le seau! Craquera, craquera-t-il pas, ce suspect? That is the question... Mais les meilleures choses ont une fin, et cette distraction tourne court quand l'équipe est appelée d'urgence sur une mission. Le gang de Buaku, l'ennemi juré de la Tank Police, vient d'attaquer un hôpital pour y voler des flacons... d'urine! Malheureusement, l'inspecteur Britain est blessé lors de la bataille, et c'est Léona qui prend les commandes de l'énorme tank du chef. Novice dans la conduite de ce genre d'engin, elle ne fait pas dans la finesse lors de la poursuite! Evidemment, Léona arrive à achever... le tank, et une pile astronomique de plaintes vient gamir le bureau de son supérieur. Mais Léona ne se décourage pas pour autant et décide de construire un mini-tank adapté à ses besoins. La chasse à Buaku peut continuer...



La Tank Police tombe dans le piège tendu par le gang de Buaku!



Buaku a caché une mitrailleuse dans son piège.



Les deux sœurs jumelles, Unipuma et Anapuma!



Voici la fameuse Léona, aux commandes du tank de Britain.



L'inspecteur Britain, un macho pur et dur!

PFC EST GONGLÉ

Urotsukidoji est un cas d'espèce dans l'histoire des O.A.V.: il inaugure le porno-gore! Il fallait être gonflé pour sortir un titre qui prête à ce point au scandale, et ce dès la diffusion des premières cassettes! Et PFC l'est... Encore une histoire qui risque d'attirer les foudres des médias sur le milieu de la janimation, et on sait que ce n'était vraiment pas la peine! Le plus étonnant, c'est que, excepté un minuscule aversissement sur la jaquette, rien ne vient notifier le caractère pornographique de ce DA! Je tiens à signaler qu'il ne s'agit pas d'un produit grand public, et cette cassette devrait réintégrer les rayons pour films X.

Pour en revenir à Dominion, une nouvelle sorte de censure a frappé: la musicale! Les BGM (musique de fond) ont été entièrement refaites à la sauce techno, et les génériques ont bien entendu subi le même traitement! Je ne m'amuserai pas à passer toutes ces "horreurs" en revue, sachez simplement que PFC se complait dans la publicité mensongère! Un compliment quand même: le doublage est d'excellente qualité, du jamais vu en France!

CYBER COMÉDIE

Dominion aborde habilement des thèmes sérieux, comme l'environnement ou la course aux armements entamée par la police pour se donner des moyens supérieurs à ceux des criminels. Ces thèmes fonctionnent en leitmotiv dans l'œuvre de Shirow, qui a une vision très pessimiste de notre futur! Mais la force de ce DA, c'est qu'il s'agit avant tout d'une comédie. Les gags s'enchaînent à grande vitesse et il est impossible de ne pas se laisser entraîner par cette avalanche! Même si le design semble un peu vieillot à première vue, on s'y habitude sans mal. L'animation est soignée et la bande musicale est bien celle de la version originale...

Le tank de Léona porte le nom de Bonaparte! A la moindre éraflure sur Bonaparte, elle vous tue.



RANMA NIBUNNOICHI

Kaze Animation nous a concocté une cassette regroupant les deux premiers O.A.V. de Ranma! Comme à l'habitude, vous avez le choix entre les formats PAL et SECAM, et c'est du sous-titré français!



Le premier O.A.V. s'intitule "La Malédiction des bijoux contraires". Shampoo s'est emparé de l'un des bijoux de Cologne, sa grand-mère. C'est une jolie broche, qu'elle agrafe coquettement à sa veste, mais qui a le pouvoir d'inverser les sentiments! À partir du moment où Shampoo porte le bijou, elle ne veut plus adresser la parole à Ranma, allant jusqu'à le frapper. Celui-ci, décontenancé, va demander conseil à Cologne. La vieille femme, jugeant qu'il a trop fait languir Shampoo, lui conseille de lui déclarer sa flamme et de l'épouser dans les plus brefs délais! Le deuxième O.A.V. est diffusé sous le titre "Un Noël mouvementé chez les Tendō". C'est Noël [CQFD], et la famille de Ranma a invité tous ses amis et amies pour une veillée! C'est l'occasion de retrouver une bonne partie des personnages de la série, dont Akane, officiellement fiancée à Ranma. Mais se pose le douloureux dilemme suivant: qui donnera son cadeau la première, parmi toutes celles qui prétendent avoir la préférence de Ranma? Le jeune garçon est poursuivi à travers la maison. Comment Akane va-t-elle réagir?

Shampoo, ravissante, ne laisserait pas de marbre le cœur le plus sec. ("La Malédiction des bijoux contraires")

VIVE LES PANDAS!

C'est toujours un plaisir de regarder une cassette en version française, surtout quand le boulot est bien fait! Ce qui est bien entendu le cas avec Kaze Animation. En plus, ces deux O.A.V. sont récents (un an et demi). On peut juste regretter pour ce qui concerne "Un Noël mouvementé chez les Tendō" le manque d'originalité du scénario: encore une histoire de nanas qui toiment autour de Ranma! N'est-il pas mignon, ce gros panda!



La fameuse broche, responsable du changement d'attitude de Shampoo. ("La Malédiction des bijoux contraires")



Shampoo et Ukyo se crépent joyeusement le chignon pour une histoire de cuisine! ("Un Noël mouvementé chez les Tendō")



Voilà un splendide cadeau de Noël, non? ("Un Noël mouvementé chez les Tendō")

C'est la page "entracte", que vous verrez à la moitié de "La Malédiction des bijoux contraires".

O.A.V.?

J'en profite pour rappeler aux nouveaux arrivants que O.A.V. signifie Original Animation Video. En d'autres termes, il s'agit d'un dessin animé qui est sorti uniquement en cassette vidéo, et n'a donc pas été diffusé à la télévision ni au cinéma.



Ne sont-ils pas mignons? Just Married! ("La Malédiction des bijoux contraires")

LODOSS WAR

J'en profite pour vous signaler que la troisième cassette des chroniques de la guerre de Lodoss est disponible, toujours chez Kaze. La saga continue et l'on fait connaissance avec Pirotes, l'elfe noir! Toujours aussi géniale, c'est une série qu'il faut absolument se procurer.

Jolie, cette elfe noire, non? Mais attention, elle est d'un tempérament plutôt bellequeux!





Dragon's Games

Distributeur officiel de NINTENDO, SEGA...

**Pour ceux qui en
veulent toujours plus !**

- **Jeux Vidéo officiel et import**
- **Goodies**
- **Japanimation**
- **Audio et Vidéo**
- **CD Rom PC/MAC**

Libraires, revendeurs et vidéo clubs décrochez votre
téléphone et composez le **33.(1).69.84.71.09**
ou par fax le **33 (1).69.84.71.19**

International Buyers, contact us !

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!



On peut voir dans la vitrine la plupart des nouveautés import.



L'ambiance y est chaleureuse et Stéphane très souriant!

KATSUMI

Je reçois souvent, aux heures de la hot-line, des appels de province me demandant où trouver des cellulés et autres goodies. A ce propos, apprenez que Katsumi est une boutique spécialisée dans l'import de mangas, Laser Disc et cellulés. Son adresse? Katsumi, 22, rue Titon, 75011 Paris.

DNA 2

C'était un manga, puis une série TV, dont les épisodes sont regroupés sur plusieurs Laser Disc (LD). Le dessin original est de Katsura, qui a à son actif "Video Girl Ai" et "Iria". Le premier LD vient de sortir et le manga en est déjà à son cinquième volume: il est donc grand temps d'aborder le sujet. Le héros, Junta, a 16 ans et, surtout... un gros problème: il ne peut s'empêcher de vomir s'il voit une jolie fille d'un peu trop près! Tomoko, qui sort avec Ryuji, est un peu trop entreprenante avec Junta et s'aperçoit rapidement de sa tare. Junta fait alors la connaissance de Karin, qui lui explique qu'elle vient du futur. Elle doit contrôler l'ADN d'un homme qui, 63 ans plus tard, fera des ravages par lapinisme, et sera la cause de la surpopulation mondiale! Pour éviter ce désastre, elle lui injecte une capsule aux pouvoirs étranges. Malheureusement il semblerait que celle-ci ait des effets contraires à ceux que Karin escomptait: lorsque l'homme est sous son emprise, il change totalement et devient un play-boy irrésistible. Karin s'aperçoit de son erreur et se lamente... puis se dit qu'elle aimerait bien trouver un mari pour la consoler. Ce Junta n'est d'ailleurs pas mal...



Karin, l'envoyée du futur, aura fort à faire pour remplir sa mission.



Junta en pleine action... après qu'il a vu Tomoko sortir de sa douche.



Plutôt zppétissante, cette Tomoko, non?



Tomoko en pleine séance de gymnastique au sol!



Karin, un peu insouciance compte tenu de la gravité de sa mission.



Ryuji, plaqué par Tomoko, organise une entrevue avec des louards.



Tu veux en savoir plus, épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières nouveautés
Jeux, Consoles et Mangas sur le

ANGEL...

Une nouvelle société aurait acquis les droits de la vidéo "Angel", dont le manga original est dessiné par U-Jin. Affaire à suivre, d'autant que "Angel" est l'un des meilleurs O.A.V. érotiques.

3615
CONSOLESPLUS

- 36 O A V - 70 O A V - 40 O A V - 80 O A V -

CYBER CITY
2000 B08

UROTUKIDŌJI

DOMINION

VENUS WARS



TAPE...!!!
36 70 40 80
ET GAGNE TES O A V
PREFERES ...!!!?

con/8.76 f/2.19mm

- 36 O A V - 70 O A V - 40 O A V - 80 O A V -

MEGADRIVE
S.NINTENDO
NEO - GEO
3DO - PC

**EVRY
GAMES**
Tel 60.77.68.95

OCCASIONS
NOUVEAUTES
REPRISES
ECHANGES

AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

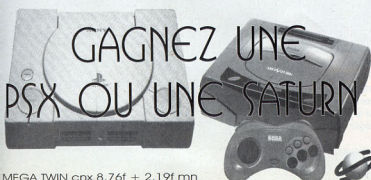
exemple :

que veut dire psx

- 1) power station
- 2) play station

tu connais la reponse alors
tentes ta chance sur le

36.70.88.90



**GAGNEZ UNE
PSX OU UNE SATURN**

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mm

GENIAL
S.NINTENDO - MEGADRIVE - 3DO
JAGUAR - 32X - PSX - SATURN
LOCAGAMES
JEUX NEUFS - OCCASIONS
53 rue DC. ESCAT - 13006 MARSEILLE
TEL 91.81.42.54 FAX 91.81.61.91

36.70.23.25



**GAGNE
DES
TONNES
DE
GOODIES**

**OUAH
DES
K7 VIDEO
DES
CARDASS**

**GENIAL
LES
CADEAU**

36.70.23.25



Vous ne pourrez sauvegarder qu'en dehors des villes. C'est également dans ces endroits (et dans les labyrinthes) que vous devrez combattre sans cesse.

Ja ne compte même plus le nombre de personnes restées bloquées dans un des trois premiers épisodes de la série des *Phantasy Star*. Scénario bâton, combats acharnés et incessants, évolution hyper rapide: voilà ce qui a fait le succès des premières moutures.

A priori, ce dernier épisode est de la meilleure veine. Les combats sont encore plus complets, plus acharnés, le scénario toujours aussi détonnant et passionnant (en anglais, of course...), et l'évolution un chouïa plus rapide. Le jeu de rôles/aventure/action que nous connaissons jusqu'alors n'a pas considérablement évolué (dans son principe), mais les 24 méga investis dans cette nouvelle version ne sont pas de trop. Les graphismes sont à présent plus fins, les décors plus variés, et l'intrigue s'enrichit, se dotant de séquences animées très sympa qui expliquent la quête autant qu'elles relancent son intérêt. Fin du fin, vous pourrez découvrir de nouvelles techniques de combat et de nouveaux personnages, qui n'ont rien à envier

aux androïdes des autres épisodes. Une nouvelle option de combat à également vu le jour: le Macro. Sous ce nom étrange se cache une option étonnante: vous pouvez désormais déterminer à l'avance les actions de vos combattants (untel lancera un sort, tel autre attaquera à l'épée), et enregistrer ces phases d'attaque en mémoire.

Au moment adéquat, vous pouvez alors déclencher les séquences d'action enregistrées. Cette option vous permet également de combiner des sorts de manière à obtenir des "méga-sorts" (quinze en tout). Bien assembler les sorts, là est toute la difficulté. Vous serez alors le maître de ce jeu en moins de temps qu'il ne faut pour le dire...

100% ACTION!



Exemple d'écran où vous pourrez régler la technique Macro. Suivez le schéma (Zan, Wat, Zan) et vous pourrez déclencher...



... le Blizzard. Cette méga-magie est dévastatrice sur certains types d'ennemis, inopérante sur d'autres.



Vous venez de rétablir le déplacement des plaques tectoniques. Ainsi, les tremblements de terre cesseront.



Lorsque vous êtes en déplacement dans un des trois véhicules que vous trouverez, vous pourrez combattre. Vous n'aurez pas grand mal à vous en sortir si vous utilisez des attaques spéciales de l'engin.



Vous ne pourrez rien faire contre ce boss tant que vous n'aurez pas retrouvé le personnage Rune, qui vous mènera à un objet appelé le Psycho Wand.



Ce personnage, qui exécute ici son sort le plus puissant avec une déconcertante aisance, ne pourra être récupéré que sur Kuran (une planète du jeu). C'est un génésieur, et vous aurez tout intérêt à bien le protéger.

AVIS

oui!



SPY

Cette saga est l'une de mes préférées sur Megadrive, et c'est avec ferveur que je me suis jeté sur le tas. Ben, croyez-moi ou non, mais ils ont eu bien du mal à m'en décrocher de ce PS IV. Son intrigue est encore plus poussée que dans les précédents épisodes, et le système de combat, même s'il est répétitif (voire douteux parfois), n'en reste pas moins passionnant. Les labyrinthes sont toujours assez simples, mais le scénario est très bien pensé et les petites séquences cinématiques tombent toujours à propos. L'apparition des combats dans les véhicules de déplacement est également une nouveauté qui ne laissera personne de glace (à part certains ennemis...). *Phantasy Star* n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. Celui qui a aimé les autres épisodes ne pourra que craquer pour cette nouvelle mouture, tandis que des notions d'anglais sont indispensables pour celui qui découvre. Pensez-en ce que vous voudrez, moi, je suis fan!

EASY STAR IV

SE DÉPLACER EN TOUTE SÉCURITÉ?

Le gros problème de Phantasy Star, c'est que, à chaque fois que vous sortez d'une ville, vous devez prendre part à un combat tous les dix mètres. Les déplacements étant lents, vous devez (si vous voulez vous rendre dans un labyrinthe) vous payer au moins une dizaine de combats. La solution à ce problème se trouve dans la Land Rover et dans les deux autres véhicules tout terrain. Vous n'éviterez certes pas les combats, mais ceux-ci se dérouleront beaucoup plus vite et vous aurez l'avantage non négligeable d'avancer très rapidement.



Vous voici dans un endroit oublié de tous: le secteur de la machine. C'est ici que vous trouverez votre premier véhicule: la Land Rover.



Une fois que vous en aurez fini avec la planète Motavia, il vous restera quatre planètes (ou satellites) à explorer. Le vaisseau spatial vous sera indispensable.

SÉQUENCE ÉMOTION

Le scénario du jeu pourrait se décomposer en plusieurs petites histoires. Les séquences cinématiques (dont quelques-unes en DA) sont là pour vous conter votre évolution et vos petits malheurs. Mieux vaut comprendre l'anglais pour en apprécier toute la subtilité.



Zio est votre premier "gros" adversaire. Il est au service de Dark Force et n'a aucune compassion. Soyez sans pitié.



Un androïde guérisseur dont les thérapeutiques attouchements sont une bénédiction.



Vous assistez en direct à la mort de votre personnage le plus attachant, j'ai nommé Alys.

AVIS



MARC

par l'aventure, les graphismes et la complexité des combats. Sans attendre le niveau de La Légende de Thor, Phantasy Star IV pratique quand même la haute voltige. Dis, monsieur Sega, tu pourrais pas nous en faire encore plus, des jeux comme ça?

oui!

MEGA-ADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 3 SAUVEGARDES

PRESENTATION

82%

Le néophyte se perdra vite dans la foultitude d'options, mais la notice (en anglais) est là.

GRAPHISMES

87%

Le bestiaire est très bien fourni et les décors sont d'un bon niveau pour ce genre de jeu.

ANIMATION

84%

Les déplacements sont fluides et rapides, et des séquences animées explicitent votre quête.

MUSIQUE

88%

Toujours entraînant. Ceux qui ont aimé celles des premiers épisodes adoreront celle-ci.

BRUITAGES

80%

Quelques effets sonores intéressants et toujours de situation.

DURÉE DE VIE

93%

Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Une trentaine d'heures sera nécessaire pour le finir.

JOUABILITÉ

90%

Les commandes, nombreuses, sont claires et les configurations du pad agréables.

INTERET

92%

Une suite efficace et pleine de rebondissements qui comblera l'amateur de la série et accrochera des heures durant celui qui la découvre.

MEGADRIVE REVIEW

Des coups spéciaux dans un jeu de boxe, il fallait y penser. Avec cette idée de génie, Electronic Arts réalise une simulation amusante et réaliste, passionnante en mode 2 joueurs.



Rien de tel qu'un coup spécial pour mettre quelqu'un au tapis.

Toughman Contest reprend le principe de jeu de Super Punch Out sur Super Nintendo. Le joueur est représenté de dos sur le ring, et fait face à son adversaire. Pour plus de lisibilité, seuls les contours du personnage sont dessinés. Cela ne nuit en rien à la jouabilité, bien au contraire. Ce mode de représentation offre l'avantage de distinguer nettement le poing gauche du droit, contrairement à la vue de profil. La panoplie de coups n'en est que plus étendue: crochets ou directs au visage et au corps, cela fait en tout huit coups différents, sans compter l'uppercut. De manière générale, les crochets et l'uppercut demandent plus de préparation que les directs. Ces derniers peuvent s'enchaîner rapidement pour désorienter l'adversaire. La garde se fait automatiquement au niveau de l'estomac et il suffit de lever les poings pour protéger le visage. L'esquive latérale est plus efficace et oblige l'autre boxeur à prendre des risques. En effet, si un crochet ou un uppercut est esquivé, cela laisse au défenseur le temps de riposter et, généralement, de passer un enchaînement de coups destructeurs. Pour corser les combats, chaque joueur choisit trois coups spéciaux parmi quatorze. Pas toujours très réglementaires, ces coups puissants et spectaculaires sont également difficiles à placer. Mais quand ils passent, les coups se tordent et les boxeurs volent par-dessus les cordes. Heureusement, les coups spéciaux sont assez faciles à réaliser au joypad. Sans atteindre la complexité de ceux d'un Street Fighter II, ils apportent une variété jusqu'ici inégalée dans un jeu de boxe sur Megadrive.

TOUGHMAN Contest



Quand on est groggy debout, c'est le début de la fin.



Le K.O. n'est plus très loin. Gare à la chute!



COUPS BAS... DROITE, GAUCHE !

Toughman Contest est le seul jeu de boxe sur MD à proposer des coups spéciaux. Il y en a quatorze mais vous ne pouvez en utiliser que trois dans une rencontre. Ils sont aussi destructeurs que lents à réaliser.



Le coup de boule fait très mal!



Comme Popeye dans le dessin animé!



Oups! je crois que j'ai tapé un peu trop fort!

AVIS

oui!



MARC

Toughman Contest est un des meilleurs jeux de boxe sur Megadrive. La représentation du boxeur de dos, en transparence, est très avantageuse. Les coups spéciaux (facilement réalisables) ajoutent une touche d'humour tout en élargissant l'éventail de coups de poing. Cela brise la monotonie d'un combat et donne, en prime, quelques séquences spectaculaires. Electronic Arts ne s'est pas trompé en jouant la carte de l'humour,

cela ne gâche en rien un jeu au demeurant très bien réalisé. La jouabilité est excellente et le mode 2 joueurs m'a laissé des souvenirs mémorables. Si vous aimez la boxe, vous aimerez ce jeu, j'en suis certain. Toughman Contest sera bientôt disponible sur 32X.

MAN



L'uppercut est un mouvement lent qu'il vaut mieux esquiver.

BIG BOSS

Le voilà, en sprite et en os! Imaginez que ce gros blob, qui ressemble à un homme, existe! En plus, il a vraiment gagné le tournoi de boxe Toughman Contest aux Etats-Unis, l'année dernière. Dingue, non?



Mais c'est qu'il me nargue, ce gros plein de soupe....



... Aïe! mais il a caché une enclume dans son gant?



Quand l'adversaire perd son protège-dents, ne le lâche plus.



AVIS

oui!



PANDA

Ce jeu offre d'emblée une vue du personnage, de dos et transparent, du meilleur effet! On a un peu l'impression de jouer à Super Punch Out, mais avec un mode 2 joueurs en plus, qui vous offre des parties de castagne riches en rigolade! Chaque boxeur a en mémoire trois coups spéciaux, que l'on peut changer pour en choisir trois autres parmi une longue liste. Les décors sont sympas, et on peut même apercevoir dans la foule des spectateurs en train de faire les clowns. Sans atteindre à mon avis le top en matière de boxe, Toughman Contest arrive facilement à s'extraire du lot de daubes que l'on a coutume de voir sur MD... à de rares exceptions près.

MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: D

BOXE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: PAR CODES

PRESENTATION

80%

Les écrans de présentation sont fonctionnels. On rentre facilement dans le jeu.

GRAPHISMES

80%

Les sprites des boxeurs sont énormes et bien dessinés. Ce n'est pas le cas des décors.

ANIMATION

85%

Réaliste et rapide. Des détails amusants en arrière-plan.

MUSIQUE

70%

Elle est surtout présente en dehors des combats, ce qui est logique pour de la boxe.

BRUITAGES

88%

Aussi marrants que réalistes, ils recréent à merveille l'ambiance d'un combat.

DURÉE DE VIE

90%

Le mode 2 joueurs de Toughman Contest allonge considérablement sa durée de vie.

JOUABILITÉ

90%

Très bon contrôle au paddle. Les coups spéciaux sont faciles à réaliser.

INTERET

90%

Toughman Contest est l'un des meilleurs jeux de boxe sur Megadrive. Il allie avec bonheur humour, réalisme et jouabilité.

SUPER NINTENDO REVIEW



La difficulté est élevée. Non seulement vous débutez avec plein d'éléments, mais, en plus, votre adversaire, le fantôme, balance pas mal de handicaps...

MODES DE JEU

Toad peut saisir une pile entière pour la déplacer ou bien ne prendre que l'élément en face de lui. Il peut aussi aller directement au-dessus de la pile qu'il est en train de porter. Il faut gérer ces techniques comme un mutant pour gagner le challenge de la vitesse sur les différents modes de jeu.



Vous jouez contre l'ordinateur, qui est très rapide... Aligner les éléments par trois ne sera pas une méthode assez efficace pour le gagner de vitesse.



Vous pouvez sauvegarder quatre parties en mode 2 joueurs. Choisissez la vitesse de chute et le niveau de difficulté qui vous conviennent le mieux.



La Round Race et ses décors variés. Pour obtenir une bombe bleue, gagnez des diamants.



Time Race, ou la chance d'apparaître au tableau d'honneur... Wario vous envoie des ennemis d'une autre couleur que les bombes qui tombent. Lourd handicap.

WARIO'S WOODS



Heureusement, il existe une option Lesson qui permet d'assimiler les techniques de base. Après, à vous d'être suffisamment rapide.



NINTENDO NINTENDO
PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION "TETRIS"

PRESENTATION

85%

Plusieurs modes de jeu, l'essentiel du genre réflexion, dont une leçon d'essai indispensable.

GRAPHISMES

80%

Rien de transcendant, hormis les éléments à la Wario et à la Mario, joliment colorés.

ANIMATION

80%

Plusieurs niveaux de vitesse de chute et un sprite bien habile.

MUSIQUE

78%

Thèmes de circonstance. R.A.S.

BRUITAGES

78%

Petite voix digitalisée et bruitages de base.

DUREE DE VIE

90%

Trois niveaux de difficulté, dont le premier est déjà ardu. La durée de vie d'un "Tetris" ne se calcule pas.

JOUABILITE

75%

Des actions un peu compliquées à gérer durant les premières heures de jeu.

INTERET

87%

Ce jeu de réflexion, dans la lignée de Tetris, est doté d'une bonne difficulté. Wario's Woods s'adresse aux puristes.



Wario a trouvé le moyen d'embêter Mario: il a enlevé Toad le Champignon et lui fait empiler des animaux de même couleur que les bombes qu'il envoie. Ceci afin que tout le monde explose à l'écran. C'est un boulot de débile, que Toad effectue à merveille avec ses petites mains agiles... Enfin, ça paraît débile mais ne vous y fiez pas. Je ne pensais pas que ce teigneux était si cérébral... Tout l'intérêt de ce style de jeu repose sur les différents modes proposés. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou seul dans le Round Race et ses trois niveaux de difficulté (soit, en tout, une vingtaine de tableaux bien difficiles). Vous pouvez aussi tenter le Time Race pour entrer votre nom au tableau des meilleurs temps, ou bien jouer à deux en choisissant au départ le nombre d'ennemis de couleurs différentes et la vitesse à laquelle ils tomberont. Plus il y a de couleurs, plus le jeu est compliqué. Votre but est simple: faire des lignes verticales, horizontales ou diagonales de deux éléments au minimum, auxquels il faut adjoindre une bombe de même couleur pour qu'ils explosent. Le premier qui a nettoyé son tableau a gagné. Si vous faites exploser cinq éléments en même temps, c'est le Tetris et un diamant vous est donné. Cette gemme vous permet d'annuler tous les éléments de sa couleur si vous l'utilisez correctement. Souvent, vous êtes obligé d'obtenir ces diamants pour que des bombes d'autres couleurs tombent enfin... Il faut vite être bon pour progresser. Ou très patient.

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

solution: agir dès les premiers instants, sinon on est vite débordé. Le mode 2 joueurs est donc le seul adapté à mon Q.I. Surtout en jouant contre le Panda... Allez, je suis sûr que, après quelques jours d'entraînement intensif, on y arrive et on s'écoute.



43 79 12 22



POWER GAMES

31 rue de Reilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 12 22

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché sur MEGADrive, MEGA CD, NEO GEO, NEC, SUPER NES, SUPER NINTENDO. REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

S. NIN

CAPTAIN COMMANDO FR	449 F
CHRONOTRIGGER US	529 F
DRAGON BALL 2 3 FR	489 F
FATAL FURY SPECIAL FR	449 F
HAGANE FR	449 F
MEGAMAN X2 US	449 F
NBA JAM 2 FR	449 F
POCKY & ROCKY II	449 F
PUNCH OUT FR	399 F
SOULBLASTER FR	429 F
SPIDERMAN TV FR	499 F
STARGATE FR	479 F
SUPERSTAR SOCCER FR	399 F
TETRIS ET DR MARIO FR	349 F
THE FIREMAN FR	429 F

MEGADrive

ALIEN SOLDIER FR	399 F
ASTERIX 2 FR	399 F
DAFFY DUCK	399 F
LEGEND DE THOR FR	449 F
MAGAMAN X FR	399 F
MEGA SWIV	379 F
NBA JAM 2 FR	399 F
PHANTASY STAR 4	449 F
REAR FR	379 F
ROAD RASH 3 FR	399 F
SAMOURAI SHODOWN FR	399 F
SLAM MASTER FR	399 F
STAR GATE FR	429 F
STREET RACER FR	379 F
THE PUNISHER FR	399 F
TOUGHMAN CONTEST	399 F

SUP. NES/SUP. NIN OCCAZ

→ CONSOLE SNIN	599F	JURASSIC PARK	149 F	BOB	199 F
+2JOY+1 JEU	690F	KO BOXING	149 F	STREET FIGHTER TURBO	199 F
+CONSOLE SNES	499F	ROBOCOP 3	149 F	FLASHBACK	199 F
+2JOY+1 JEU	790F	WING COMMANDER	149 F	RANMA 1/2	199 F
+CONSOLE SNIN	590F	CONTRA 3	149 F	MAGICAL QUEST	199 F
+1JOY	549F	TOKTUE NINJA	149 F	ZELDA 3 FR	199 F
+CONSOLE SFAM	99F	ADVENTURE ISLAND	149 F	MARIO ALL STARS	199 F
+2 JOY	99F	DRAGON SLAIR	149 F	SKYBLAZER	199 F
+1JOY+1 JEU	149 F	BULLS VS BLAZERS	149 F	GOOF TROOP	249 F
→ CONSOLE SNES	149 F	MAGIC SWORD	149 F	MIR NUTZ	249 F
+1 JOY	149 F	JOE ET MAC	149 F	NHLA 93	249 F
STREET FIGHTER 2	149 F	DRAGON BALL Z JAP	149 F	LOST VIKINGS	249 F
SUPER RTYPE	149 F	CASTELVANIA 4	149 F	VAL D'IZERE	249 F
F ZERO	149 F	MOAKAL ONE 2	149 F	DRAGON BALL Z	249 F
PILOTWINGS	149 F	MORTAL KOMBAT	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
EDF	149 F	DOUBLE DRAGON	149 F	SIM CITY	249 F
ARMIE FATALE	149 F	KING ARTHUR WORLD	149 F	POCKY ET ROCKY	249 F
ROBOCOP 3	149 F	SUPER SWIV	199 F	ALADDIN	249 F
ANOTHER WORLD	149 F	ALIEN 3	199 F	BUSTY	249 F
GHOULS AND GHOSTS	149 F	FINAL FIGHT	199 F	SREET RACER	249 F
BLAZING SKIES	149 F	POPULOUS	199 F	MEGAMAN X	249 F
ROAD RUNNER	149 F	PRINCE OF PERSIA	199 F	FIFA SOCCER	249 F
ADDAM'S FAMILY	149 F	DENNIS LA MALICE	199 F	SYNDICATE	249 F
KICK OFF	149 F	STAR WARS	199 F	LE ROI LION	249 F
STARWING	149 F	SPACE ACE	199 F	EARTH WORM JIM	249 F
COOL SPOT	149 F	AXELAY	199 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F
TENNIS	149 F	JIMMY CONNORS	199 F	SECRET OF MANNA	249 F

SATURN

CONSOLE PAL + 1 JEU	TEL
ASTAL	TEL
DAIDAROS	TEL
DAYTONA USA	TEL
GOTHA	TEL
MEMORY CARD	TEL
PANZER DRAGON	TEL
PEEBLE BEACH GOLF	TEL
QUINTUPLEUR	TEL
VICTORY GOAL	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
VIRTUAL HYDILIE	TEL
VAN BATTLE	TEL
VOLANT	TEL

PSX

CONSOLE PAL + 1 JEU	TEL
ACTION REPLAY PSX	TEL
BOXING	TEL
CYBERSLED	TEL
KILLEAK THE BLOOD	TEL
MEMORY CARD	TEL
MOTOR TOON	TEL
PARODIUS	TEL
PHILOSOMA	TEL
RAIDEN	TEL
STARBLADE	TEL
TEKKEN	TEL
TOSHIDEN	TEL
VAMPIRE	TEL

NEO GEO CD

NEO GEO CD	TEL
DOUBLE DRAGON	449 F
DRIFT OUT 94	449 F
DUNK DREAM	449 F
FATAL FURY 3	449 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTERS 94	449 F
MUTATION NATION	449 F
POWER STRIKE 2	449 F
SAMOURAI 2	449 F
SIDEKICKS 3	449 F
VIEW POINT	449 F
VOLLEY BALL 95	449 F

3 DO

3DO FZ10	TEL
11TH HOUR	399 F
CORTSE KILLER	399 F
MYST	399 F
WING COMMANDER	399 F
ALONE IN THE DARK	399 F
QUARANTINE	399 F
GEX	399 F
SUP. STREET FIGHTER X	399 F
DRIVING NEED FOR SPEED	349 F

MEGADrive OCCAZ

THUNDERBLADE	99 F	TERMINATOR	149 F	NBA ALL STAR	149 F
SPIDERMAN	99 F	BUSTY	149 F	GUNTLET	149 F
SHINOBI	99 F	GAZMANIA	149 F	ETERNAL CHAMPIONS	179 F
BATMAN RETURNS	99 F	GOLDEN AXE 2	149 F	DUNGEONS ET DRAGONS 1	199 F
MOONWALKER	99 F	TERMINATOR 2	149 F	SONIC SPINBALL	199 F
GYNOUD	99 F	TURBO OUT RUN	149 F	WINTER OLYMPICS	199 F
JAMES POND	99 F	SPEED BALL 2	149 F	HUCK	199 F
STRIDER	99 F	GLOBAL GLADIATOR	149 F	POWER MANGER	199 F
CRACKDOWN	99 F	BLADES OF VENGEANCE	149 F	ECCO THE DOLPHIN	199 F
SHADOW DANCER	99 F	G-LOC AIR BATTLE	149 F	STREET FIGHTER 2	199 F
SPACE BARRIER 2	99 F	TEAM USA BASKET	149 F	NHLA 94	199 F
ITALIA 90	99 F	HAUNTING	149 F	FIFA SOCCER	199 F
EMPIRE OF STEEL	99 F	SONIC 2	149 F	GAUNTLET 4	199 F
QUACKSHOT	99 F	ALIEN 3	149 F	DAVIS CUP TENNIS	199 F
MEGACAMES 1	129 F	FATAL FURY	149 F	TITI ET GROSMINET	199 F
DAVID ROBINSON	129 F	MORTAL KOMBAT	149 F	DRAGON	249 F
THUNDER FORCE 2	129 F	WORLD OF ILLUSION	149 F	JUNGLE STRIKE	249 F
CHAKAN	149 F	DICK TRACY	149 F	NBA JAM	249 F
EUROPEEN SOCCER	149 F	CAPTAIN AMERICA	149 F	FORMULA ONE	249 F
CORPORATION	149 F	WONDERBOY 5	149 F	ALADDIN	249 F
KID CHAMELEON	149 F	ALISA DRAGON	149 F	FIFA SOCCER 95	249 F
MERCIS	149 F				

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : _____ PRENOM : _____ TEL : _____
ADRESSE : _____ CP : _____ VILLE : _____
PAIEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐
CARTE BLEUE : _____ DATE D'EXP. : _____
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : _____

JAGUAR

CONSOLE + 1 JEU	TEL
CANON FODDER	TEL
CD ROM JAGUAR	TEL
IRON SOLDIER	TEL
JEUX CD ROM	TEL
PAD	TEL
RAYMAN	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL

ACCESSOIRES	
JOYPAD NINTENDO	99 F
JOYPAD MEGADrive	99 F
ADAPTATEUR 60 HZ S.NIN	99 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL MEGADrive	99 F
ACTION REPLAY 2 NINTENDO	249 F
ACTION REPLAY 2 MEGADrive	249 F
2 PAD INFRA ROUGE S.NIN	249 F
PERITEL S.NES US	129 F
TRANSFO S.NES FR	149 F
TRANSFO S.NES US	149 F
SUPER GAMEBOY	399 F
JOYSTICK ARCADE S.NIN	199 F



POUPÉES Russes

Sans aller jusqu'à mettre en scène de charmantes jeunes filles russes en bikini, View Point utilise le principe des poupées russes. Un boss dans un boss qui cache un boss... Ça n'en finit pas!



Le crabe aimerait bien vous serrer la pince...



... mais quand on le passe à la casserole, il fait la tronche!



L'abeille n'est pas très caussante...



... et préfère même vous tourner la dos!

VIEW POINT

Il était une fois une Megadrive qui se croyait aussi grosse qu'un Neo Geo. Pour faire aussi bien que sa grande sœur, la petite console a bouffé des méga-octets jusqu'à s'en faire péter la cartouche et, ô miracle, elle a accouché de View Point! Dès le premier coup d'œil, même un zazou de la planète Mars comprend que View Point utilise un mode de vue original. Inutile de pencher la tête, le scrolling est bel et bien à défilement diagonal. Cet axe permet d'afficher des graphismes en 3D isométrique (en l'occurrence un mélange de 3D précalculée et de sprites) comme dans Landstalker. Mais, contrairement à l'antique Zaxxon de Sega, qui fut le premier à utiliser cette représentation visuelle, View Point n'exploite pas réellement cette zone de jeu en trois dimensions. Le Byupo, votre vaisseau, glisse à gauche, à droite, avance ou recule, mais en aucun cas ne peut s'élever dans les airs. Malgré son look 3D, View Point n'est pas différent des autres shoots à scrolling vertical ou horizontal. A côté des traditionnelles escadrilles d'aliens mécaniques, on trouve des tourelles de tir et des obstacles variés. Pour venir à bout des six niveaux particulièrement difficiles, le Byupo dispose d'un laser à quatre degrés de puissance (façon R-Type) et de petits drones de tir auxiliaires. Quand il s'agit de faire place nette, rien de tel qu'une bonne grosse bombe. Barrière de flammes, onde de choc ou bombe téléguidée, rien ne vous empêche de varier les plaisirs. Attention quand même aux boss de fin de niveau, des robots monstrueux et très coriaces. Face à ces rouleurs de mécaniques, il est toujours utile d'avoir un bouclier magnétique pour dévier quelques tirs. Ou mieux encore: une super-bombe qui cumule les effets des trois bombes. Encore faut-il la trouver.



AVIS

oui!



MARC

Mon avis sur View Point tient dans cette phrase: "Pour une Megadrive, c'est vraiment du bon boulot!" Ça veut dire que, malgré les fréquents ralentissements, Sammy (l'éditeur) a réussi à adapter fidèlement un excellent titre Neo Geo.

Franchement, je n'en croyais pas la Megadrive capable. Elle n'a pas fini de m'étonner, celle-là. Dommage que les éditeurs ne se soient pas décarcassés un peu plus tôt pour nous fournir des jeux de cette qualité. Enfin, mieux vaut tard que jamais. Si vous êtes un fan de shoot-them-up en mal de nouveauté, je vous recommande chaudement View Point. Il est original, amusant et jouable, mais sa difficulté est sévèrement corsée. Si vous voulez du challenge, vous allez en avoir!



Cette grosse limace est indestructible.



Attention aux serpents qui sortent des trous!

REVIEW

WARP ZONE

Saurez-vous trouver les trois Warp Zone cachées dans le jeu? Comme dit Switch, il faut être un pur joueur pour les découvrir! Allez, on peut bien vous indiquer le moyen d'accéder à la première.



Détruisez le robot protégé par un cercle de drones à coups de bombe. Voilà la première Warp Zone.



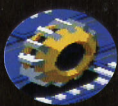
Cette tête de mort porte bien son nom: quelle prise de tête pour la vaincre!



En tuant ce scorpion, vous aurez un super Power-Up.



Tirez sur les côtés pour faire bouger les barres.



AVIS je veux!



A.H.L

J'ai toujours eu une grande faiblesse pour les jeux en 3D isométrique et, en plus, je suis un incondicional de shoot-them-up. Aussi, je ne risquais pas de dire

du mal de View Point! En fait, ce jeu, qui est la conversion du plus beau shoot de la Neo Geo, me rappelle fortement le légendaire Zaxxon, un grand jeu d'arcade de Sega qui fit des ravages il y a une dizaine d'années. La version MD de View Point est très réussie, tant graphiquement qu'au niveau de l'intérêt de jeu. Les puristes de la technique pourront lui reprocher quelques ralentissements momentanés, mais ce n'est qu'un détail. Si cela fait longtemps que vous n'avez pas cassé de l'alien et que vous êtes en manque, n'hésitez pas une seconde, car View Point vous éclatera. Mais attention, c'est un jeu très difficile (pratiquement autant que la version Neo Geo) et il faut vraiment s'accrocher pour en venir à bout, ce qui ne devrait pas faire peur aux maniaques de la gâchette. Super!

VIEWPOINT™

© 1994 AMERICAN SAMMY CORP.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

POWER-UP
STANDARD
OPTION MODE
HIGH 0

1UP 00 2UP 00

ÉDITEUR: SAMMY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION

75%

Pas de chichi: un manuel clair et un écran de présentation sobre et dépouillé.

GRAPHISMES

90%

Quand elle veut, la Megadrive peut faire de très jolies choses.

ANIMATION

60%

Le gros point faible du jeu: les ralentissements sont carrément démesurés.

MUSIQUE

78%

On ne retrouve pas le délire musical de la Neo Geo. Un peu normal, cela dit!

BRUITAGES

85%

Ça grince, la tôle se froisse et les big boss trépassent. Bonne ambiance sonore!

DURÉE DE VIE

93%

Même avec des parties supplémentaires à volonté, View Point reste affreusement dur.

JOUABILITÉ

87%

Etrangement, les ralentissements aident le joueur à éviter tous les firs ennemis.

INTERET

90%

Malgré de gros ralentissements, View Point est une excellente adaptation sur Megadrive d'un des meilleurs jeux Neo Geo.

HAGANE



Admirez ce décor situé au début du deuxième niveau. Calme et volupté: soyez zen avant le grand carnage.

Quelle joie! Hudson Soft édite un nouveau jeu! Quand le spécialiste des jeux culte de la NEC (Superstar Soldier, Gate of Thunder, PC Kid, Bomberman...) travaille pour la SNIN, on peut, a priori, s'attendre à une merveille.

Hagane (avec l'accent japonais, prononcez "hagané"... non, pas "a-ka-né", "ha-ga-né"!) se présente comme un beat'em all dans la lignée de Probotector. D'ailleurs, il y ressemble beaucoup. Les décors contribuent pleinement à rendre une ambiance à la "j'en-ai-marre-de-la-vie". La musique est entraînante, et se déroule sur une action menée à un rythme soutenu. Vous dirigez une espèce de robot ultra perfectionné ("hagane" en japonais signifie "métal", "dureté") qui évolue dans un futur incertain, au cœur de niveaux truffés de bonus, d'ennemis malfaisants, de plates-formes et de boss. Tous les ingrédients sont réunis pour un cocktail de qualité. Les ennemis arrivent de partout et les explosions fusent. On s'y perd un petit peu au début, mais on y prend vite goût. Les fans de la NEC vous diront qu'on en reconnaît la griffe. Normal, c'est Hudson Soft qui édite. De plus, les amateurs de culture japonaise sauteront de joie: des méchants, des samouraïs, des idéogrammes orientaux, des bonzes, des décors shintoïstes et toute la panoplie nipponne sont largement représentés.



Le magicien bouddhiste est le boss du premier niveau. Les bombes sont très efficaces pour en venir à bout.

AVIS

oui!



GIA

Dans le genre "je-tire-sur-tout-ce-qui-bouge", mes préférences allaient à Megaman X et à Probotector. Se hisser à leur niveau, c'était coton (hélas!). Et puis Hagane est arrivé, et a illuminé ma vie de joueuse! Ce jeu est speed, entraînant, bien étudié et beau. Les temps morts sont rares, les décors variés: on navigue dans les égouts, on traverse des grottes, on visite le ciel, la forêt, et j'en passe. Seulement, Hagane a un petit défaut: il est très difficile, extrêmement même, et je pèse mes mots. Alors, petits joueurs, passez votre chemin, cette difficulté trop corsée risque de vous rebuter. On n'avance qu'à petits pas, et seuls les plus tenaces en verront la fin. A contrario, Hagane n'est pas un jeu qu'on finit en deux jours, et, de fait, présente un très bon rapport qualité/prix/durée de vie!

DES COUPS SPÉCIAUX EN VRAC

Un des points forts de Hagane, c'est sa palette de coups spéciaux, très étendue. A chaque coup correspond une manipulation.



Pointe du pied vers le bas: saut puis Bas + B.



Dragon Punch: Gauche ou Droite + Y.



Somersault Kick: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le personnage clignote) + Y.



Explosion: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le sprite clignote) + Y.



Salto enflammé: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le personnage clignote) + B.



Coup de pied sauté: Gauche ou Droite + B.



Pointe du pied vers le haut: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le sprite clignote) + B.

REVIEW

DES TIRS EN VRAC

Dans Hagane, on peut changer de tir à volonté (à condition de disposer des réserves suffisantes).



Littéralement "l'épée du Dragon Vert". De courte portée, elle est néanmoins fort puissante.



Le grappin cause peu de dommages. Il sert surtout à s'accrocher au plafond. À éviter.



Là où Hagane jette ses bombes "Tigre blanc", l'herbe ne repousse plus.



Précises et puissantes, les roquettes vous raviront.



Destruction totale!

AVIS

oui!



SPY

Les déchainés du pad comme les joueurs novices vont clairement en baver. C'est simple, je ne crois pas être tombé sur un jeu plus dur depuis Road Runner sur SNIN. Il m'a fallu trois bons quarts d'heure pour finir le premier niveau, et je ne vous parle pas de ceux qui ont suivi. Alors maintenant, voyez où vous vous situez sur l'échelle de la persévérance. Si vous êtes un accro, du genre de ceux qui finissent tous les jeux, si durs soient-ils, foncez, le jeu est vraiment original et sa jouabilité très appréciée (à part dans les sauts). Mais si vous êtes du genre plutôt pépère, et rapidement démotivé, Hagane n'est pas fait pour vous, ou alors shootez-vous rapidement au Transxène, histoire de vous calmer. Bref, Hagane est un très bon jeu, qui vous demandera autant de précision que de jugeote. Originalité, jouabilité et difficulté: un tiercé gagnant pour les audacieux...



Voyez comme les concepteurs sont vicieux. Il faut revenir en haut de la plate-forme entre les deux flammes et retomber sur l'ennemi en effectuant une pointe du pied vers le bas, le tout parfaitement synchronisé.

PROBOTECTOR VS HAGANE

Une chose est sûre, ces deux jeux s'adressent au même public: même genre, même ambiance, même principe. Si l'un vous a plu, l'autre vous ravira. Ils sont aussi maniables et variés l'un que l'autre, mais Hagane est légèrement moins beau et ses boss de fin moins impressionnants que ceux de Probotector. Le mode 2 joueurs lui fait aussi défaut. Mais Hagane se rattrape sur la diversité des coups du personnage, le principe du choix des armes et la durée de vie. La légende de Probotector est toujours vivante, mais ce jeu a dorénavant un concurrent de taille.



ÉDITEUR: HUDSON VOLT
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

BEAT'EM ALL/PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 7

PRESENTATION

85%

Originale et réussie, elle met tout de suite dans l'ambiance du jeu.

GRAPHISMES

90%

Beaux, divers et fouillés, les tableaux sont bien imprégnés de culture japonaise.

ANIMATION

89%

Pas de ralentissements, même avec beaucoup de sprites à l'écran en pleine action.

MUSIQUE

90%

Rapides ou lentes, agréables ou lugubres, les mélodies alternent en fonction de l'ambiance.

BRUITAGES

88%

Ceux des coups spéciaux sont très réussis. Les explosions sont aussi bien rendues.

DURÉE DE VIE

95%

Si vous êtes un pro du paddle, Hagane vous tiendra longtemps en haleine. Mais les débutants risquent de se décourager rapidement.

JOUABILITÉ

91%

La prise en main est immédiate. Le personnage répond au doigt et à l'œil.

INTERET

89%

Un très bon jeu, parfait pour se défouler. Très difficile, Hagane est à réserver aux experts.

ROAD RASH 3

TOUR DE FORCE



Une fois la barre de vie de votre adversaire considérablement diminuée, il tombera de sa moto.



En guise de décor, le célèbre Red Rock et un superbe trempin qui va vous faire décoller les neurones.



L'hélicoptère de la police n'est pas dangereux, mais si vous ne tombez pas loin de lui, il se fera un plaisir de vous arrêter.

Devant le succès des précédents épisodes, Electronic Arts s'est décidé à nous sortir le Road Rash troisième du nom. Le jeu reste très similaire à ses grands frères, dans le principe, mais innove en bien des matières. Revue de détail.

Road Rash est à la course de motos ce que Mortal Kombat est aux jeux de combat. Mais à la différence des jeux de motos traditionnels, Road Rash vous donne la possibilité de frapper vos concurrents à l'aide d'un nunchaku et autre objets contondants... Difficile d'y résister. La violence est donc omniprésente, et, pour gagner des courses, il vous faudra en user tous azimuts. Mais attention! Il vous faudra également manier le guidon comme un as de manière à éviter les animaux qui traversent la route, les voitures qui arrivent dans les deux sens, ou encore pour emprunter les trempins dissimulés sur les bas-côtés de manière à vous élever au-dessus du plancher des vaches. Les courses que vous allez devoir effectuer sont au nombre d'une trentaine (cinq niveaux divisés en six courses relatives à un pays), et plus vous avancerez, plus elles s'allongeront. Pour les mener à terme et pouvoir concurrencer les têtes de série, vous achèterez de nouvelles motos, ou customiserez la vôtre.

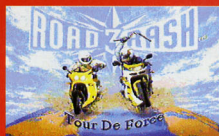
Vous aurez également le plaisir de découvrir un mode 2 joueurs, assez similaire à celui de Road Rash 2, où l'écran sera divisé en deux.



Vous pouvez rouler sur les chiens (c'est un jeu...) mais pas sur les gazelles!



En mode 2 joueurs, la profondeur de champ est un peu réduite et vous remarquerez que les rétros ont disparu. Dommage, ils sont fort utiles.



ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION 60%

De petits dessins animés ponctuent les courses joyeusement, mais l'intro n'est pas à la hauteur.

GRAPHISMES 88%

Les décors sont bourrés de petits détails croustillants, et les paysages sont changeants.

ANIMATION 89%

Toutes les postures ont été retravaillées, et les mouvements sont à présent beaucoup plus réalistes.

MUSIQUE 86%

Elle est bien adaptée aux courses, mais devient un peu exaspérante à la longue.

BRUITAGES 50%

Corrects, mais comment se fait-il que l'on n'entende pas le bruit du moteur?

DUREE DE VIE 90%

On n'a de cesse d'essayer de gagner de l'argent pour acheter de nouvelles motos.

JOUABILITE 91%

Elle est bien adaptée et varie selon vos dommages.

INTERET 89%

S'il n'est guère novateur, ce Road Rash 3 fait passer un très bon moment. Que ceux qui ne connaissent pas se jettent dessus.

AVIS



oui!

Certains boudront ce jeu, estimant que les nouveautés sont trop peu nombreuses pour justifier un nouvel achat. D'autres auront compris qu'il vaut mieux attendre le Road Rash huitième du nom. Et d'autres encore, comme moi, achèteront tête baissée. J'ADORE Road Rash et, pour qui partage ce sentiment, cette troisième mouture est indispensable à cause des nouvelles armes, de la possibilité de customiser son bolide, du souci du détail apporté aux castagnes ou aux carambolages, de l'animation et de la musique (qui, à la longue, devient lassante, mais bon...). Les circuits sont, de plus, assez différents et les petites nouveautés, tels les animaux sur la route, les trempins sur le bas-côté ou les nouvelles armes, ne sont pas négligeables. Le jeu est toujours aussi dur, toujours aussi fun. Moi, je mets le casque et me laisse embarquer.

**SUPER
GAME * MAGE**

ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU
DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.



FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE:

- 1- 300 CODES EN MEMOIRES POUR ENVIRON 200 JEUX.
- 2- RECONNAIT TOUS LES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUICTS DANS LA CONSOLE, EN AFFICHANT LEUR NOM
- 3- RETROUVE AUTOMATIQUEMENT LES CODES CORRESPONDANT AU JEU CHARGÉ.
- 4- LA FONCTION DU CODE EST INSCRITE SUR L'ECRAN.
- 5- AUTORISE 8 CODES DIFFERENTS EN MEME TEMPS.
- 6- POSSIBILITÉ D'ENTRER VOS PROPRES CODES.
- 7- MÉMOIRE PERMANENTE ET EFFACABLE POUR AJOUTER JUSQU'A 25 CODES.
- 8- INTERRUPTEUR PERMETTANT D'ACTIVER OU DE DESACTIVER LES FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE PENDANT LA PARTIE.
- 9- EXTENSION MEMOIRE (EN OPTION) AVEC PLUSIEURS CENTAINES DE NOUVEAUX CODES.
- 10- UTILISATION TRES FACILE.
- 11- TOUS LES NOUVEAUX CODES SONT DISPONIBLES SUR LE 36.15 GAME MAGE

REVIEW



Voici donc venir la énième version (toutes consoles confondues) de *Mortal Kombat II*. Le jeu a toujours la couleur d'un bon vin, et, encore plus qu'à l'habitude, on le boit jusqu'à la dernière goutte.

MEGA HIT

Dès la présentation, on s'en prend plein les mirettes avec une introduction qui vous décrit les personnages ainsi que l'histoire. Les couleurs sont agréables (et fournie), et les commentaires intéressants (en anglais). Puis vient la phase de sélection. Les douze personnages ont été préservés, et ce n'est pas un mal. Les personnages cachés, que vous pouvez affronter (ils sont au nombre de trois, les tips bientôt!), feront leur apparition plus tard. Il va sans dire que les tips, dans le genre du Debug Mode, existent toujours. Une fois passée la sélection, vous aurez le malin plaisir de découvrir que les sprites ont considérablement gagné en taille et que les décors sont beaucoup plus soignés que sur les versions 16 bits. Les techniques de combat des personnages n'ont pas changé et aucun nouveau coup particulier n'a fait son apparition. Toutefois, votre œil averti vous permettra de vous rendre compte qu'il est à présent possible d'effectuer des enchaînements sans que l'autre ne puisse réagir (communément appelés Juggle Combo). Une bonne raison pour faire craquer nombre de joueurs chevronnés puisque c'est grâce à ces Juggle Combos que le jeu acquiert une nouvelle dimension...

MORTAL KOMBAT II



Malgré sa rapidité, Liu Kang ne peut rien faire contre les téléportations intempestives de Rayden, le dieu du tonnerre.

ET LE KOMBAT CONTINUE...



En des temps fort reculés, Shang Tsung et Goro furent envoyés sur Terre pour y semer le chaos.



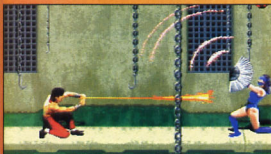
Pour ce faire, ils prirent le contrôle du tournoi Shaolin, mais furent battus par un guerrier du nom de Liu Kang.



Goro mort, Shang Tsung s'en retourna vers son maître pour lui demander une seconde chance.



Dans sa besace, Shang Tsung ramena six humains et six mutants pour que Shao Khan se délecte de leur sang.



Les éventails de Kitana produisent un champ d'attraction peu dangereux. Veillez néanmoins à rester à bonne distance quand elle en use.



Les téléportations, comme les Fatalities, sont un élément clef de *Mortal Kombat*. Vous pouvez d'ailleurs réaliser celle de Scorpion dans les airs, comme on vous le montre ici.

AVIS

kombouit!



SPY

On veut nous faire croire que cette version est l'égale de celle qui tourne en arcade. A d'autres! D'accord, elle est plus belle, plus fine, plus travaillée que sur 16 bits. Les sprites sont plus gros également, et les couleurs un peu plus franches. Mais regardons les choses en face: sur arcade, le jeu est tout autre. Les sprites sont énormes, les décors bien plus détaillés et précis, et la maniabilité un rien différente. Je chipote,

mais y'en a marre de ces dossiers de presse qui vous vantent les mérites d'un produit en se basant sur des constatations erronées. *Mortal Kombat II* sur 32X est certes un très bon jeu, en additionnant les Combos (ou enchaînements) à une qualité sonore bien supérieure aux versions 16 bits, explose littéralement ce qui se fait dans le genre... mais pas la version arcade! Fermez les yeux sur les lubes fallacieuses, et achetez tout de même: la 32X hérite enfin d'un bon jeu, il serait dommage de vous en priver.

VERSION MD CONTRE VERSION 32X

En fait, il n'y a pas énormément de différences entre ces deux versions, et seuls les connaisseurs ne pourront manquer de les relever. Vous remarquerez, par exemple, que certains éléments du décor ont réapparu (depuis la version d'arcade), que les sprites des combattants sont plus gros et plus détaillés, que les couleurs sont un peu plus pétantes et, surtout, que la musique et les bruitages ont été considérablement retravaillés pour donner une atmosphère encore plus réaliste. Pour clore cette partie technique, vous pourrez également constater que quelques postures ont été introduites dans les séquences d'animation et que l'introduction a hérité d'images fixes de bonne qualité. Mais la nouveauté la plus significative, ce sont ces enchaînements terribles que vous pouvez dorénavant effectuer sans que l'adversaire ne puisse réagir. Un plus qui ne passera pas inaperçu aux yeux du connaisseur...

FATALITY

"FAT BAB FRIEND"

Le succès de Mortal Kombat tient au fait qu'il fut le premier à mettre sur pied le système des Fatalities. Mais, devant un tel condensé de violence, les créateurs ont décidé de pratiquer l'autocensure (allez savoir si on ne les y a pas un peu poussés...) et de proposer, dans MK second du nom, des Babalities (vous transformez l'adversaire en bébé), et des Friendship (vous faites un cadeau, ou un gros bisou, etc.). Ce système a bien entendu été conservé sur la 32X, et les manipulations sont identiques à celles découvertes sur MD.



Et voilà notre glacial Sub Zero revenu à ses premières amours: la tétine et le biberon. Merci Liu Kang.



Vous me direz que c'est plus rapide qu'un McDo et, en plus, c'est nettement plus... fin!



Deux types de Fatalities peuvent être mis en œuvre en utilisant les décors (la piscine de la mort et les pics). Toujours aussi subtil.

LA "DREAM TEAM"

La ténacité de ces hommes n'a d'égale que leur vilénie. Ces trois combattants sont les pires spécimens de l'humanité et, que vous le vouliez ou non, il va falloir les affronter...



Shang Tsung est l'instigateur du premier Mortal Kombat. Il est l'envoyé de Shao Khan et organise ce second tournoi pour se venger. Son art de la métamorphose est légendaire.



Kintaro est un personnage étrange. Croisement réussi entre une hydre (avec des bras au lieu de têtes) et un léopard, il manie le saut et l'écrasement comme pas deux.



Shao Khan est le maître du royaume des Ténébres. Il est très rapide et manie la lance de la plus belle des manières. N'oubliez pas qu'il parle beaucoup trop.

AVIS

oui!



MARC

Bon, O.K., j'avoue: j'ai été emballé par cette version de Mortal Kombat II. Pourtant, c'était pas gagné d'avance! Primo, je ne suis pas un fan de ce jeu (à cause du système de défense), deux, le charme hallucinogène du "champignon" 32X me laisse indifférent. Heureusement, Acclaim vient remettre les pendules à l'heure et redonne une raison de vivre aux pauvres possesseurs de 32X. Pour une fois, l'adaptation est soignée,

même si les couleurs font encore un peu trop penser à la Megadrive. Le jeu est passionnant et la bande sonore "crache" à fond les décibels. Ce n'est pas de l'arcade, c'est vrai, mais il y a un air de famille (du genre cousin germain ou oncle d'Amérique). Allez hop, je ferme les yeux et je l'achète!

REVIEW



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

KOMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: INFINIS

PRÉSENTATION

89%

Des écrans vous expliquent votre présence, et présentent (en action) les douze "kombatants".

GRAPHISMES

90%

Détails et plus colorés que dans la version MD. Certains préféreront les personnages de SF II.

ANIMATION

91%

La plupart des mouvements décomposés ont été retravaillés, conférant à l'ensemble une grande souplesse et une vitesse de jeu appréciable.

MUSIQUE

92%

Les thèmes sont identiques à ceux de la version MD, et la 32X est sur ce point bien exploitée.

BRUITAGES

95%

Nous sommes dans le domaine de l'excellent. Cris et coups sont superbement retranscrits.

DUREE DE VIE

93%

La difficulté a été revue à la hausse et l'ajout des Combos relance sans cesse l'intérêt.

JOUABILITE

90%

Un maniement très précis du paddle est nécessaire pour mener à bien les manipulations.

INTERET

93%

Un titre indispensable si vous possédez une 32X, et si vous n'avez pas déjà la version Megadrive.

SUPER NINTENDO REVIEW

LE MODE VERSUS

Wild Guns propose deux modes de jeu. Le premier, le mode Versus, vous oppose à l'ordinateur ou bien à un deuxième joueur via la seconde manette. Quatre scènes apparaissent. Dans chacune d'elles, il vous suffira de tirer sur tout ce qui bouge: cibles, objets volants parfaitement identifiés, pierres et autres gadgets. Le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points.



Avant de vous lancer dans un duel fratricide, il est nécessaire de choisir son personnage.



Quand une cible en bois est touchée, elle explose en mille morceaux.



Dans la mine, il arrive que des personnages se cachent dans des chariots. Si vous faites mouche, ce sont 100 points qui tombent dans votre tirelire.



Le dernier niveau du mode Versus vous permettra d'exploser ces grosses abeilles bizarroïdes.



Sorti au Japon depuis quelque temps déjà, voici qu'arrive au grand galop Wild Guns, comprenez "Les Pétards sauvages" (qui a beaucoup plu à Elvira). Maniaques de la détente et des pistolets bien huilés, Wild Guns va vous satisfaire.

Annie, jeune et jolie jeune fille de l'Ouest américain, a vu toute sa famille massacrée, torturée (on leur a fait écouter la dernière chanson de Pat Brouel à fond) et exécutée par le clan de Kid le Cruel. Bien décidée à se venger, Annie a engagé les services de Clint Istwood, un chasseur de têtes sans scrupules. Après lui avoir expliqué succinctement ce qui était arrivé à sa famille, Clint et Annie décident de poursuivre le vil Kid afin de lui faire mordre la poussière par les racines (vieille expression américaine qui ne signifie plus grand-chose aujourd'hui, mais que tout le monde comprend). Dans ce jeu, vous incarnez au choix Annie ou Clint. Votre but est d'éliminer chacun des hommes du clan de Kid. Pour cela, vous disposez d'un simple revolver et de quelques bâtons de dynamite. Avec un peu de courage et beaucoup de volonté, l'Ouest américain n'aura plus de secret pour vous.



Dans le désert, il n'y a pas que des buggys ou des Jeeps: les cavaliers sont aussi de la partie.

AVIS oui, mais...



NICO

Wild Guns est un shoot-them-up fort sympa - thique, et ce pour plusieurs raisons. La première est que l'on peut y jouer à deux simultanément, et tout le monde

sait que, à deux, c'est toujours mieux! Ensuite, les graphismes sont dans l'ensemble réussis: on apprécie le fait de pouvoir tirer sur certaines parties du décor (vitres, bouteilles et autres objets). La difficulté du jeu est assez élevée, même en mode 2 joueurs. Ainsi, avec vingt et un niveaux et une bonne tripotée de boss, voici un jeu qui vous retiendra pas mal de temps... si vous aimez le genre!



Voici ce qui arrive lorsqu'un bâton de dynamite explose près de vous. Bonjour les dégâts.



Alors, qui de Annie ou de Clint vous fera craquer?

LE MODE BATTLE

Le second mode de jeu, le mode Battle, vous propose d'aider la jeune Annie et le mercenaire Clint à éliminer Kid. Mais avant d'arriver au boss final, vous devrez affronter un à un chacun de ses sbires. Une mission fort délicate faite sur mesure pour la personne que vous êtes.



Wild Guns mélange deux époques: le futur et le présent. On remarque un robot sur la droite et un tank au fond à gauche.



Dans le saloon, les ennemis sont cachés derrière le bar et les tables. Anticipez leurs mouvements et vous en viendrez à bout!



Dans la mine abandonnée, il vous faudra utiliser des bâtons de dynamite. Soyez rapide car la mèche est courte.



Une promenade en chemin de fer est idéale pour se faire une santé. Faites attention tout de même aux buggys à la Mad Max qui accompagnent le train.



AVIS oui!



Un jeu de tir avec viseur à l'écran qui vous balade dans plus de vingt niveaux en plein cœur du Far West, voilà qui n'est pas pour me déplaire! Les graphismes sont fins et bien colorés, la difficulté est dosée pour les bons tireurs et l'option 2 joueurs simultanément est sans conteste le grand atout du jeu. Les personnages, bien animés, donnent des coups de fouet en cas de combat rapproché et tirent à vue sur les ennemis et les éléments du décor. Des boss coriaces, dignes d'un western futuriste, sont aussi de la partie. Wild Guns est sans conteste un jeu sauvage qui demande de la rapidité et de la précision. Dommage cependant que vos héros n'avancent qu'en ligne droite, sur un seul plan, et non sur plusieurs.

ELVIRA



ÉDITEUR: NATSUME
DISTRIBUTEUR: TITUS
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

SHOOT'EM UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: -

PRESENTATION 82%

Choisir la couleur des vêtements des personnages est une option amusante.

GRAPHISMES 80%

Ils sont colorés et bien travaillés. Le souci du détail est omniprésent.

ANIMATION 85%

Les personnages peuvent rouler au sol et faire des sauts périlleux. Pas de ralentissement.

MUSIQUE 79%

De bonne qualité, ambiance country western garantie.

BRUITAGES 82%

Le bruit des armes est bien rendu tout comme celui des éléments du décor qui se brisent.

DURÉE DE VIE 88%

Un niveau de difficulté assez élevé, 21 niveaux de jeu et des boss coriaces.

JOUABILITÉ 90%

Très simple: on dirige son viseur et on tire. Il faut bien maîtriser les esquives et les gardes.

INTERET 87%

Un shoot'em up bien réalisé. Un mode 2 joueurs simultanément sympathique. Dommage qu'on ne puisse se diriger que sur un plan unique.

Kawasaki SUPERBIKE CHALLENGE

OPTIONS COMPRISES

C'est bien connu, on ne prend pas le départ d'une course de 500 cm³ sans quelques précautions. Tout d'abord, on s'assure que l'équipement de la moto est adéquat aux conditions atmosphériques: ai-je bien choisi mes pneus, dois-je prendre le turbo ou non, mon frère est-il encore dans les catacombes... autant de questions cruciales dont dépendra l'issue de la course.



Quatorze circuits du monde entier vous sont proposés. Notez, en bas à droite, la fameuse course d'endurance de Suzuka.



Votre motard ainsi que sa moto: c'est ici que l'on change ses pneus et autres pièces mécaniques de l'engin.



C'est enfin le départ. Très vite, comme sur TF1, nous sommes submergés de publicité en tout genre.



AVIS

Les sports mécaniques ne sont pas vraiment ma tasse de thé. Cependant, je sais reconnaître les jeux bien réalisés des daubes. Et Kawasaki Superbike Challenge n'appartient à aucune de ces deux catégories. Il oscille entre le "pas trop mal" et le "pas vraiment mauvais". Tout le monde sait que la Megadrive n'est pas une console dédiée à la 3D. C'est donc avec une agréable surprise que j'ai constaté l'absence totale de ralentissement, même lorsque l'écran était saturé de sprites. Mais ce bon point ne fait en aucun cas oublier les graphismes affreux et les couleurs ternes de ce jeu. Kawasaki Superbike Challenge est donc un jeu que je ne recommanderai qu'à ceux qui aiment les deux roues.

non!

NIHICO



Le mode 2 joueurs, malgré la forme tout aplatie des écrans, est assez jouable.



Attention à la sortie du tunnel: le virage qui s'annonce sera peu évident à négocier.

Kawasaki SUPERBIKE CHALLENGE

DOMARK/TIME WARNER INTERACTIVE

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRÉSENTATION 75%

Un écran-titre assez pauvre, mais des options nombreuses. L'écran de jeu est clair.

GRAPHISMES 60%

Des objets surfaces pleines vraiment moches, des couleurs ternes et peu nombreuses.

ANIMATION 80%

Chaque pièce du décor est convenablement animée, sans ralentissement.

MUSIQUE 70%

Présente uniquement en début de partie, elle est rythmée, et très rock.

BRUITAGES 72%

Ils sont un peu faiblards quand on sait que l'on pilote une grosse cylindrée.

DURÉE DE VIE 85%

Si on aime ce genre de sport, les 14 circuits ont de quoi vous satisfaire.

JOUABILITÉ 84%

La moto répond assez bien à vos exigences, cependant les virages sont délicats.

INTERET 78%

Un mode 2 joueurs bien réalisé mais qui ne fait pas oublier la pauvreté des graphismes.

REVIEW

Les allumettes vous démangent? Votre briquet est toujours à portée de main? L'enfer ne vous effraye pas? Pour vous, le métier de pompier rime avec bonheur? Alors, c'est parfait, *The Firemen* est le jeu qu'il vous faut.

Cette histoire dramatique se déroule en 2010, dans les bâtiments de la Metrotech Chemical Company. Lors de la fête de Noël, un feu s'est déclaré dans les cuisines de l'immeuble. Au départ anodin, le feu se développe considérablement pour atteindre finalement tous les étages du building. L'alerte est donnée à la caserne de pompiers la plus proche. Pete, capitaine de brigade, le personnage que vous incarnez dans le jeu, et Daniel, son second, sont dépêchés sur les lieux du sinistre. Véritables spécialistes en chimie, nos deux compères doivent impérativement récupérer un échantillon de MDL, produit extrêmement inflammable, et le porter sur le toit, à l'abri de la chaleur du feu. S'ils échouent, inutile de vous raconter ce qui va se passer. Vous voici maintenant face à l'entrée sud du bâtiment, c'est à vous de jouer.

THE FIREMEN

CHAUDS, LES BOSS, CHAUDS!

Le titre de ce jeu en dit long sur le genre de boss que vous rencontrerez. Sans être vraiment difficiles à vaincre, les boss ont l'apparence du feu. Petits, larges ou parfois gigantesques, ne vous fiez pas à leur taille: un bon coup de grenade à eau les détruira à coup sûr.



Le rôle premier du pompier consiste à sauver des vies humaines. Dont acte.



Le premier boss du jeu est une boule de feu, qui parfois éclate en plusieurs flammèches. Gardez vos distances.



Le deuxième boss est de nouveau une boule de feu. Ces déplacements sont assez lents. Pour en venir à bout, utilisez la lance à eau en position extincteur.



Ce gros robot devenu incontrôlable est le troisième boss du jeu. Le flash lumineux face à lui indique la direction dans laquelle il va foncer. Restez à l'écart de sa trajectoire!



Cet ultime boss est un gigantesque serpent de feu. Il laisse derrière lui une traînée de feu sur laquelle il ne fait pas bon marcher.



A certains étages de l'immeuble, le sol s'écroule par endroits. Faites attention où vous mettez les pieds.

AVIS

oui, mais...



NIICO

C'était avec une certaine impatience que j'attendais ce jeu, disponible au Japon depuis quelques mois déjà. Dès le début, on tombe sous le charme: les graphismes sont très soignés et utilisent parfaitement le mode 7 de la SNIN: distorsions et effets de transparence sont de rigueur. Les sprites sont bien réalisés et leur animation correcte. Cependant, après quelques minutes de jeu, on remarque des bugs, surtout lors des explosions ou des collisions de sprites. De plus, des fautes d'orthographe - ou de frappe? - viennent entacher les dialogues (en français, il faut le souligner) du jeu. C'est un peu dommage. Il est également navrant de ne pas pouvoir jouer à deux simultanément.

REVIEW

POMPIER MODÈLE

Vous le savez tout autant que moi, devenir pompier ne s'improvise pas. Il faut une santé de fer, avoir du souffle et, surtout, ne pas paniquer devant un sinistre. Pour arriver à maîtriser l'incendie, The Firemen disposent de quatre types d'ustensile, que je vous propose d'étudier plus en détail.



Votre lance à eau, en position dite de l'extincteur, est idéale pour maîtriser les feux de moquette et certains boss.



Toujours la même lance à eau, mais cette fois-ci utilisée comme lance à incendie. Son jet est puissant et idéal pour les grosses flammes.



La grenade à eau est redoutable: elle éteint toute flamme dans un large périmètre. Utilisez-la convenablement, vous en aurez en nombre limité.



Pour pouvoir se faufiler dans les passages étroits, mais aussi sous certaines flammes, il est parfois utile de ramper. Prenez exemple sur Daniel.



Vos équipiers vous envoient une passerelle pour que vous puissiez continuer votre mission. Cependant, les flammes sont toujours présentes.

AVIS

oui!



AHL

Voilà enfin un jeu qui ne manque pas d'originalité: c'est la première fois que l'on a l'occasion de jouer les pompiers (bien qu'un autre jeu de Sunsoft sur le même sujet soit sorti au Japon en même temps que Firemen). De plus, Firemen ne manque pas d'atouts: des graphismes mignons, des textes en français et, pour une fois, un scénario pas trop débile. Parfois, ce sont les escaliers qui s'écroulent ou une porte qui se bloque, d'autres fois, on découvre une victime qui s'étouffe à moitié et qu'il faut mettre à l'abri, ce qui donne à ce jeu une ambiance de film catastrophe (du genre "La Tour infernale"). On se prend tout de suite au jeu, grâce à une action soutenue, quoiqu'un peu répétitive. Même si ce n'est pas le soft du siècle, Firemen est un jeu vraiment fun qui vaut le détour.



ÉDITEUR: HUMAN
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: 3

PRESENTATION

85%

Réussie. Une introduction du jeu claire. Cependant, elle est en anglais même en mode French!

GRAPHISMES

89%

Utilisant le mode 7 de la console, ils sont très réussis. Quelques "bugs" surviennent parfois.

ANIMATION

90%

Il n'y a aucun ralentissement, même quand l'écran de jeu est rempli de sprites.

MUSIQUE

82%

Sympathique et rythmée, elle vous entraînera gaiement jusqu'au bout de l'aventure.

BRUITAGES

84%

Assez nombreux et variés, ils sont proches de la réalité. Un bon travail de ce côté-là.

DURÉE DE VIE

70%

C'est, hélas, ce qui pêche dans le jeu. La difficulté n'est pas tellement élevée, c'est dommage.

JOUABILITÉ

90%

Les boutons de la manette sont tous utilisés sans pour autant entraver la jouabilité.

INTERET

86%

The Firemen, avec un mode 2 joueurs et des niveaux supplémentaires, aurait été un hit. Il n'est qu'un "bon jeu".

NEO GEO REVIEW

galaxy FIGHT UNIVERSAL WARRIORS

Nous avons eu droit aux guerriers de tradition ancestrale (les samurai...), aux combattants de rue (Fatal Fury, Art of Fighting), mais jamais encore nous n'avions eu le plaisir de découvrir des guerriers galactiques... Galaxy Fight comble cette lacune! Novateur sur bien des points, ce Galaxy Fight n'en reste pas moins un jeu de combat assez traditionnel. Vous choisissez vos combattants parmi neuf proposés. A noter: le jeu regorge de tips en tous genres vous permettant de jouer les boss cachés, etc. Vous aurez tout loisir de recourir à des techniques de combat particulières (coups spéciaux), tout en délectant de morceaux de musique endiablés et de décors peu conventionnels qui réjouiront les amateurs d'ambiance cyber... Car c'est dans ce mot que tient toute l'originalité de ce jeu: cyber. Les combattants peuvent prendre la forme d'une machine futuriste, d'un ninja qui ne l'est pas moins, ou encore d'un alien venu d'on ne sait où. Les décors sont bien entendu dans le même ton: mégapoles en flammes, contrées désertiques peuplées de bêtes poilues, etc. Lors du jeu, vous pourrez mettre en pratique comme bon vous semble les six à huit coups spéciaux de chaque combattant, mais également les projections, les contre-projections (en l'air ou au sol) ou les enchaînements meurtriers. Restez constamment sur vos gardes, les combats sont acharnés.



Roomi est le personnage le plus attachant du jeu (à droite). Une jeune demoiselle aux formes généreuses et au tempérament de feu.



Rolf (à droite) est l'équivalent de Hao-manu (Samurai Shodown) ou de Andy Bogard (Fatal Fury): le héros, quoi!



Léger, ce coup de pied décoché par Gunter? Ne vous y fiez pas: ivre de fureur, il est bien déterminé à achever son adversaire.

galaxy FIGHT UNIVERSAL WARRIORS

SUNSOFT/GUILLOT I.

PRIX: 1

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION 83%

Traditionnelle explication des coups agrémentée de l'arrivée en fanfare des combattants.

GRAPHISMES 79%

Les décors sont assez vides et le tout manque un peu de couleur. On s'attendait à mieux.

ANIMATION 85%

Chaque personnage bouge de manière différente. La vitesse de jeu est exemplaire.

MUSIQUE 75%

Des thèmes qu'on oublie assez vite, même s'ils sont peu communs pour le genre de jeu.

BRUITAGES 78%

Moins violents que ceux qu'on a l'habitude d'entendre sur cette console, mais très réalistes.

DUREE DE VIE 84%

Même en Easy, l'ordinateur est vraiment très fort.

JOUABILITE 88%

Réalisation des coups assez classique, et bonne prise en main dès le départ.

INTERET 81%

Un jeu de combat original dans son ambiance mais très conventionnel dans son déroulement. On s'amuse bien quand même.

Samurai Punch VS Pied enflammé: arriver à effectuer ces coups spéciaux n'est pas compliqué, arriver à les placer est une toute autre histoire.



On n'échappe pas aux habituelles boules de feu... sauf si l'on saute ou que l'on trouve la protection adéquate au bon moment.

AVIS mouais...



Je profite de cet avis sur un jeu Neo Geo pour vous rappeler que Guillemot International (le distributeur des jeux SNK en Europe) continue de sortir des jeux sur cartouche (la version CD de Galaxy Fight est prévue pour avril...). Ils sont toujours aussi chers, mais toujours d'actualité. Pour en revenir au jeu lui-même, il est vrai que, comparé à Samurai Shodown ou à Fatal Fury Special, Galaxy Fight ne fait pas le poids. Mais il faut reconnaître

que ce jeu ne fait "que" 150 méga, alors que ses confrères en font plus de 200... Dans l'absolu, Galaxy Fight est un bon jeu de combat recourant à des techniques de programmation sympa qui utilisent très bien le zoom. Mais, quand on y regarde de plus près, on ne peut s'empêcher de trouver les sprites un peu petits, et les décors peu colorés. Les combats sont acharnés et l'ordinateur est très fort, mais les coups spéciaux n'ont rien d'extraordinaire et les enchaînements sont peu originaux. On passe quand même un bon moment et, vu le prix (100 francs de moins que pour Samurai sur CD), il ne manquerait plus que l'on se prive.

★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sambat
☎ (1) 46 21 19 92

**Livraison Colissimo
en 24h ou 48h**

LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine
☎ (1) 44 07 04 61

★ STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière au Gare de l'Est
☎ (1) 44 63 02 49

★ STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
☎ (1) 48 05 48 23

★ STOCK GAMES MONTPARNAISE

4, rue Caspary-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail au Vavin
☎ (1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

PSX

PSX PAL NTSC	3990 F
JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD	299 F
TEKKEN	599 F
STARBLADE	599 F

SATURN

SATURN PAL NTC	3990 F
JOYPAD SATURN	299 F
MEMORY CARD	299 F
PANZER DRAGON	599 F
VICTORY GOAL	599 F

3 DO

3 DO GOLDSTAR PAL	3490 F
JOYPAD 3 DO	249 F
SUPER WING COMMANDER 3	399 F
QUARANTINE	399 F

NEO-GEO CD

NEO CD + 2 JOY	2990 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
FATAL FURY SPECIAL	249 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTER	449 F
SUPER SIDESNICK 2	249 F
STREET HOOP	449 F
VIEW POINT	449 F

SUPER NINTENDO

CHRONO TRIGGER SFC	649 F
SUPER STAR SOCCER	399 F
ADAPTEUR 5 JOUEURS	99 F

MEGADRIVE

LEGEND OF THOR	399 F
ROAD RUNNER	399 F
RISTAR	399 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1590 F
MOTOCROSS	449 F
BUSTY	449 F

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADAMS FAMILY	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
STREET FIGHTER 2 TUR	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	199 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONIA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	299 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
CLYCK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE DOL	299 F
MICKY MANIA	299 F
NAM JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	349 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
BUDOKAN	129 F
CASTLE OF ILLUSION	129 F
GYNOUD	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EA HOCKEY	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FANTASTIC DIZZY	199 F
FLASHBACK	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
ZOO	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
MONSTER GP II	249 F
SHAQ FU	249 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	899 F
MEMORY CARD	129 F
JOYSTICK NEO GEO	199 F
ALPHA MISSION 2	249 F
BASEBALL 2020	249 F
BLUE 5 JOURNEY	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICAL LORD	249 F
FATAL FURY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	299 F
FATAL FURY 2	399 F
KING OF MONSTER 2	449 F
SENGOKU	449 F
WORLD HEROES 2	449 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
SAMOURAI SHODOWN	599 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDE KICKS 2	699 F
VIEWPOINT	699 F
WORLD HEROES 2 JET	699 F

JAGUAR OCCAZ

JAGUAR + 1 JEU	1190 F
RAIDEN	149 F
DRAGON	249 F
ALIEN US PREDATOR	299 F
BUSTY	299 F
KASUMI NINJA	299 F
VAL D'ISERE	299 F

NEC OCCAZ

JOYPAD NEC	49 F
BLOODIA	49 F
CYBER CORE	49 F
DRAGON SPIRIT	99 F
KLAX	99 F
AFTER BURNER II	129 F
BLURBMA	129 F
CLOUD MASTER	129 F
HURRICAN	129 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
PC KID 2	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FORMATION SOCCER	199 F
NEC CORE GRAFX	349 F
NEC GT TURBO	899 F

3 DO OCCAZ

3 DO FZI PAL	2390 F
CRASH N BURN	149 F
DRAGONS LAIR	149 F
OUT OF THIS WORLD	149 F
ALONE IN THE DARK	149 F
RAAG DOG MAC CREE	149 F
MONSTER MANOR	199 F
OFF WIND INTERCONCEPT	199 F
SEWER SHARK	199 F
VR STALKER	199 F
WAY OF THE WARRIOR	199 F
FIFA	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
RIAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
STAR BLAZE	249 F
THE HORDE	249 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

**SERVICE APRES VENTE
REPARATION - MODI-
FICATION**

DE VOS CONSOLES

TEL : 48 05 48 23

★ NOUVEAU

**VENTE EN GROS SUR LES
JEUX D'OCCASION ET NEUFS**

FRANCHISE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

**TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15**

BON DE COMMANDE à renvoyer à



**3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61**

REGLEMENT

☐ Carte bleue ☐
N° carte bleue :
date d'expiration :
☐ Mandat lettre ☐
☐ Centre remboursement ☐
Signature : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code Postal : _____ Tél : _____

TITRES CONSOLES QT PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour centre remboursement

SUPER NES REVIEW



Un petit tour en bateau pour passer d'un continent à l'autre!



Les déplacements entre les villages se font un peu comme dans Mario.



lot points.
Lower - Raise +

On peut paramétrer les caractéristiques de combat de chaque robot.



Chose rare et ô combien appréciable: on voit les ennemis!

R O B O

Voilà un bon Role Playing Game, en anglais de surcroît, ce qui devrait vous intéresser... Et en plus, il propose nombre d'idées originales et renouvelle intelligemment le genre!

Le scénario de ce Role Playing Game est carrément béton, et le jeu lui-même innove à plus d'un titre. On s'oriente totalement du genre de Final Fantasy, même si, bien entendu, les combats sont gérés classiquement par un système d'options. Mais la comparaison s'arrête là. On oublie le Moyen Age et la magie, tout étant habilement remplacé par un univers high-tech. Vous êtes un inventeur, et vous créez des robots que vous enverrez se battre à votre place. Toutes leurs caractéristiques (force, armure, points de vie...) sont programmables... A vous d'adopter la meilleure stratégie! Vous pouvez même choisir une liste de coups spéciaux sous la forme d'un enchaînement de trois coups à préprogrammer. A ce propos, après un coup spécial, il faut malheureusement attendre plus longtemps qu'avec un coup normal pour enchaîner une autre attaque. Au fur et mesure qu'on s'aguerit, on peut inventer de nouvelles armes ou robots, mais également des choses plus directement utiles comme un parapluie, un traducteur du langage des souris, des lunettes infrarouges... Ces inventions ne tombent pas du ciel, quelqu'un doit vous en donner l'idée, ou il faut éplucher des grimoires pour les trouver. Les combats sont étudiés pour que votre robot utilise au mieux les paramètres que vous lui avez donnés. Et il vous faudra utiliser chacune de vos inventions au bon moment, par exemple la transformation en souris si vous êtes jeté en prison: le gardien, vous croyant enfilé, ouvre la porte pour vérifier! Pour sauvegarder, pas besoin de trouver les auberges, l'option est directement accessible grâce au talkie-walkie.

AVIS

oui!



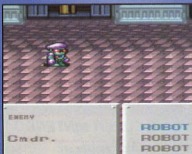
PANDA

ne vois pas ce qui pourrait vous empêcher de l'acheter... Et ne me dites pas que vous avez déjà Final Fantasy ou un autre, Robotrek vous surprendra par son brio et ses nombreuses innovations.

Robotrek propose un grand nombre d'éléments originaux. Les vieux briscards de RPG seront réellement dépaysés par ce jeu. Plus de magie ni de puissant guerrier en guise de héros! C'est un inventeur à la tête bien pleine qui mène la danse! J'ai passé une bonne vingtaine d'heures sur le jeu et, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'en suis pas encore venu à bout! Les textes anglais constituent de plus un atout de taille, alors, vraiment, je

DE LA VARIÉTÉ DANS LES COMBATS

Dans Robotrek, les combats sont assez originaux, et vous devrez soigner la stratégie si vous voulez les mener à bien.



Pendant le combat, on peut tenter de ramasser des options qui sont placées sur le champ de bataille. Mais si on les ramasse, on n'attaque qu'au tour suivant.



Il faut attendre un certain temps avant de pouvoir porter un nouveau coup. Celui-ci est matérialisé par une barre d'énergie.



Une petite épée: l'effet est sympa, non?

TREK



**MEGA
HIT**



ENERGY
1 50/ 90
2 51/ 51
3 40/ 40



ENERGY
1 64/ 90
2 51/ 51



ENERGY
1 88/ 90
2 51/ 51
3 40/ 40



Le dieu Panda a fait pleuvoir sur l'île des sauvages!

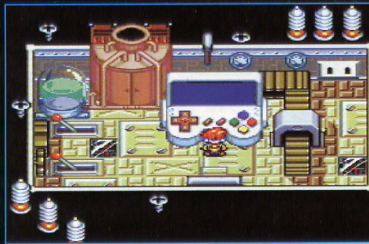
AVIS

oui!



SPY

La SNES se dote encore une fois d'un jeu d'aventure du meilleur cru. On constate dès les premières minutes que les graphismes sont très similaires à un certain Illusion de Gaia. On se rend compte ensuite que les combats ont un mode de visualisation qui ne nous est pas inconnu (Final Fantasy). Enfin, le déplacement du personnage sur la carte se fait à la manière d'un Mario. Malgré ces emprunts, Robotrek sort du lot grâce à un système original: tout ce dont vous aurez besoin pour évoluer dans ce monde (objets, robots, armes, armures), ce sera à vous de le créer. De plus, les robots sont modulables (grande première dans un jeu d'aventure), et vous déterminez attaque, défense, temps de rechargement, etc. Tout à la fois traditionnel et innovant, ce jeu d'aventure très long comblera le boulimique du genre...



Voici la machine à créer des inventions: sa forme me rappelle vaguement quelque chose...

SUPER NES REVIEW

ROBOTREK



ÉDITEUR: ENIX
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

75%

Pas de quoi sauter au plafond, mais les normes du genre sont respectées.

GRAPHISMES

90%

Les sprites des personnages sont fins, bien colorés et les décors de fond ne déparent pas!

ANIMATION

85%

Elle est correcte, et met en œuvre un scrolling fluide, idéal pour donner un bon RPG.

MUSIQUE

83%

Des thèmes musicaux sympas et, surtout, pas crispants pour un rond!

BRUITAGES

88%

Ils sont bien échantillonnés et plutôt marrants dans l'ensemble.

DURÉE DE VIE

95%

De ce côté-là, vous en aurez pour votre argent!

JOUABILITÉ

90%

Les textes sont en anglais, mais les options, quoique complexes, sont bien expliquées dans la notice.

INTERET

92%

Un jeu accrocheur qui n'a rien à envier aux classiques des RPG...

TRUE LIES



Quelques flaques de sang du plus charmant effet révelent les impacts. La boîte à pharmacie vous permet de remettre à niveau votre jauge d'énergie.

Tiré du film "La Totale", "True Lies" est un remake qui ne laissera pas de trace dans les esprits des cinéphiles. Et le jeu est fidèle au scénario... Vous êtes donc un agent secret et votre but semble être d'éliminer un maximum d'ennemis. Ça tombe bien, ils sont nombreux à vous attendre, armés jusqu'aux dents... Ça va saigner... Une dizaine de niveaux s'offrent à votre hargne guerrière: au cours de vos déambulations dans des allées peuplées d'ennemis et de civils, faites le bon choix et récoltez des munitions pour vos armes et des kits de pharmacie pour guérir vos blessures. A chaque niveau, une mission vous est confiée, comme intégrer une carte dans l'ordinateur en déroute. Il suffit de chercher dans toutes les salles en tirant à vue pour parvenir à vos fins. Votre personnage peut tirer devant lui et en diagonale. Il peut aussi accélérer grâce à un bouton du paddle, ce qui est pratique pour fuir lorsque des tonnes de méchants déboulent... Votre objectif ne consiste cependant pas à tailler la route devant le danger, mais à nettoyer le secteur. Alors accrochez-vous et maîtrisez les tirs de votre agent. C'est pas le Pérou, mais "True Lies" signifie "Vrais Mensonges": normal qu'il s'agisse d'un vrai-faux jeu...



Le dernier niveau est vraiment balèze. Un ou deux coups de lance-flammes vous occit en quelques secondes.

FIDÈLE AU FILM

Les niveaux suivent bien les scènes d'action du film. Cela dit, le film était un remake assez... daubesque. L'agent secret évolue donc dans des décors variés en effectuant des actions qui ne ressemblent pas à grand-chose...



Tout débute dans un bar fourmillant de civils et d'ennemis. Trois civils tués par inadvertance et vous recommencez au début du niveau...



Il faut dévaler cette piste à fond la caisse et sans ski. Les roulés-boulés sont de rigueur pour éviter les ennemis skieurs et l'hélico mitrailleur.



Un vrai labyrinthe, ce jardin. Les coins cachent des options, mais gare aux types en rouge: ils sont coriaces.



Attention aux ennemis dissimulés par les feuillages. Heureusement, votre deuxième arme est plus efficace.

AVIS

oui, mais...



ELVIRA

Facile de faire un jeu à partir d'un film et de nous le vendre comme si, bêtement, on allait croire que c'est forcément un bon jeu... Grosse erreur, messieurs: True Lies ne trompe personne, c'est un genre ludique très particulier qui ne plaira qu'aux fans. Seront-ils nombreux à aimer se balader dans un jeu offrant une vue de l'action en hauteur, de trois quarts, dans des salles remplies d'ennemis qui tirent à vue? On essaye de ne pas toucher les

civils, de tuer les méchants dans une flaque de sang, de récolter les munitions éparées et, sans grosse difficulté, d'accomplir la mission impartie. Au final, c'est toujours pareil, même si les décors changent. C'est bournin, peu jouable, ce n'est pas de la viande à Killer mais ça aurait presque pu...



ACCLAIM/ACCLAIM

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION

PRÉSENTATION 74%

R.A.S., hormis trois démo.

GRAPHISMES 75%

Des décors variés et une multitude d'ennemis qui se ressemblent (et ressemblent aux civils...).

ANIMATION 76%

Peu de bugs à signaler, malgré la foule en mouvement. Mais l'action n'est pas trépidante, ça aide.

MUSIQUE 70%

Des thèmes qui se laissent écouter, à peine masqués par le bruit des armes.

BRUITAGES 73%

Quatre armes et quatre sons principaux.

DURÉE DE VIE 85%

Deux niveaux de difficulté qui tiennent la route et des mots de passe pour souffler.

JOUABILITÉ 65%

Ni très maniable ni très intelligent, l'agent secret! Même en speedrun, la jouabilité en pâtit.

INTERET 69%

Un jeu vraiment bournin, pour passer des heures à débambuler en tirant dans des allées. C'est pauvre.

ENFIN !!!

CA VA

FAIRE MAL!



MORTAL KOMBAT II

ICI TOUS LES COUPS SONT PERMIS

36 68 20 10

LE MEGA JEU
DE BASTON
PAR
TELEPHONE

Gagne des
consoles de jeu,
des cartouches de MK II
des T-Shirts, des BD
et des cadeaux
surprises



Rapports filles/mecs ?

Les bons plans de Dylan et Brenda

36 70 07 27



Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92

Comment faire craquer les nanas

36 70 02 48



Mary répond à toutes tes questions

36 70 00 09

Pour gagner
un voyage aux USA
admirer toutes
les stars du basket
et pour connaître
les news NBA
appelle vite le

36 68 23 23



Tire plus vite que
LUCKY LUKE
et gagne des
centaines de cadeaux
en jouant sur le

36 68 00 05

Joue au Mega Jeu Interactif et
gagne des cadeaux SIMPSONS

36 68 00 23



Deviens incollable sur
Sauvés par le Gong
et gagne des cadeaux

36 70 36 50

3670 : 8,76/cnx+2,19/mn 3668 : 2,19/mn Adria

BATTLE ZEQUE SETSOU

AVIS

oui, mais...



PANDA

Ce jeu m'a vraiment impressionné par son originalité! Des coups spéciaux à la Street Fighter, la possibilité d'augmenter sa force en progressant dans le jeu, et, plus importante encore, celle de se placer en garde! De plus, les graphismes sont fort bien réussis, et même la musique n'a pas été oubliée: tout pour faire un grand hit! Malheureusement, car il y a un hic, l'action est trop répétitive et les ennemis pas suffisamment variés. Il manque aussi une option permettant de jouer à deux simultanément. Battle Zeque Setsou n'en reste pas moins un bon jeu, mais il aurait pu être excellent. C'est dommage.

Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un bon jeu de castagne à la Final Fight! En plus, celui-ci se paie le luxe d'être original et d'apporter quelques nouveautés! Ce qui ne gâche rien.

"La Légende de la bataille de Zeque" est la traduction en français du titre. Vous choisissez au départ une des trois combattantes proposées et en route pour la "frite". Chacune d'entre elles possède ses propres coups spéciaux, ainsi qu'une magie. Vous pouvez bien entendu projeter vos adversaires ou enchaîner contre eux une série de coups de poing. Chose originale dans ce genre de jeu, vous pouvez vous placer en garde avec le bouton L ou R, ce qui vous permet d'encaisser un coup. L'autre surprise est de voir l'héroïne passer au niveau suivant après avoir occis un certain nombre d'ennemis. Ce qui se traduit par une augmentation de ses points de vie et de la puissance de sa magie, c'est-à-dire le système utilisé pour les RPG! Le personnage n'évolue que sur un seul plan et peut effectuer des doubles sauts. Les ennemis possèdent une attaque spéciale, mais ils se ressemblent beaucoup. Un boss vous attend à la fin de chacun des six niveaux.



La blondinette invoque deux petits monstres verts pour croquer ses ennemis. Après leur repas, ils s'en vont en ricanant.

Voilà un des derniers boss, mais ce n'est pas le plus puissant.



Vous ne trouvez pas que cette attaque ressemble à une attaque de King, une des combattantes de Art of Fighting?

Ce boss a la sale manie de lancer des éclairs à tête chercheuse!



Et un petit coup de pied à la Chun Li, un.



ASMIK/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/BEAT'EM ALL

PRÉSENTATION 80%

Jolie, cette présentation des trois guerrières. On a même droit à leurs mensurations!

GRAPHISMES 85%

Les ennemis sont très colorés, et les graphismes sont dans l'ensemble bien réalisés.

ANIMATION 82%

Même si elle est plutôt fluide, les mouvements des personnages ne sont pas assez décomposés.

MUSIQUE 90%

Des thèmes musicaux très variés, et néanmoins assez traditionnels.

BRUITAGES 80%

Quelques cris digitalisés et, surtout, des bruits de coup... quelconques.

DUREE DE VIE 80%

Le jeu n'est pas évident, mais, avec de la pratique, on trouve les tactiques pour avancer sans danger.

JOUABILITE 84%

Prise en main facile. Les coups spéciaux s'enchaînent facilement.

INTERET 83%

Un bon beat-them-all, qui aurait pu être un grand hit si certains détails n'avaient pas été négligés.

NEW-TECH CITY

PARIS RP

62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN L'AUMONE
TÉL: (1).34.64.05.05

SARCELLES PROCHAINEMENT OUVERTURE

REVENDEURS
PROJET DE FRANCHISE OU D'OUVERTURE
TÉL: (1).34.64.64.73 / (1).34.30.04.16
FAX: (1).34.64.64.70

BELGIQUE
1159 D CHAUSSEÉ DE WATERLOO
1180 BRUXELLES
TÉL: 02.375.90.96

PROMOS DU MOIS

SUPERNINTENDO	MEGADRIE
CHRONOS TRIGGER 549 F	NBA JAM 2 TEL
DBZ 3 449 F	CANON FODDER 429 F
SOCCER SH. OUT 449 F	STRIKER 395 F
INTER* SOCCER 449 F	THEME PARK 395 F
SPIDERMAN TV 449 F	STORY OF THOR 449 F
WARLOCK 449 F	STARGATE 449 F

K7 VIDEO DRAGON BALL 2
1 CASSETTE AU CHOIX DU VOL 1 AU VOL 12 134 F
POUR 3 CASSETTES ACHETÉES
NOUS VOUS EN OFFRONS UNE
GRATUITEMENT DE VOTRE CHOIX

GOODIES
Mangas N°40 DBZ 45 F
Figure parlante 249 F
(DBZ S.Soyan Gohan
3 sons 20 cm)
K7 Vidéo Pal Bio-Broly
149 F

PLAYSTATION	NEO-CD
SONY	SNK
CONSOLE NTSC TEL	CONSOLE NTSC 220V
CONSOLE RVC DBZ 230V TEL	Pleine écran + 2 Pads
PAD PSX 399	3340 Frs
MEMORY CARD 219	
RIDGE RACER 490	FATAL FURY 3 449
TOSHINDEN 599	SAMOURAI SIL 2 495
MOTOR TOON 599	KING OF FIGHTER 94 495
PARODIUS 560	ART OF FIGHTING 2 395
PHILISOMA TEL	VIEWPOINT 395
ALIEN TRILOGIE TEL	MUTATION NATION 395
RAYMAN TEL	SEN GOKU 2 395
CYBERWAR TEL	FATAL FURY SPEC. 395
BIG BLUE TEL	GALAXY FIGHT 395
METAL JACKET TEL	DOUBLE DRAGON TEL
DAIDAROS TEL	ARGRESSOR DARK. 395
RAYDEN PROJECT TEL	
NETKETSU TEL	
LOBOS SEKKI TEL	
BASEBALL SPEAK.95 TEL	

SATURN	SEGA
CONSOLE NTSC TEL	CONSOLE PAL TEL
CONSOLE PAL TEL	PAD 320
VIRTUA FIGHTER 590	PISTOLET 349
VIRTUA RACING 590	VIRTUOSO. 370
DAYTONA USA TEL	QUARANTINE. 370
RAMPO 370	MAGIC CARPET. 370
PANZER DRAGON 370	PRIMAL RAGE. 370
ALIEN TRILOGY 370	HELL. 370
GALACTIC CRUSADE TEL	7 GUEST. 370
DARKSIDE 370	GEX. 370
CANON FODDER 370	FLASHBACK 370
OBSIDIAN TEL	DRAGON LORE 370
	INSECT WARS 370
	EDGE 370
	MYST 370
	POLICENAUTS 370
	TEFA 370
	S STREET FIGH. 395
	NEED FOR SPEED. 370
	NOVASTORM. 370
	RETURN FIRE. 370
	CLAYFIGHTER. 370

K7 VIDEO
EXTRAIT
K7 PAL ORIGINALE
DBZ RETOUR BROLY 129
DBZ BIO-BROLY 149
S. STREET FIGHTER 149
UROTUSUDOJI 169
KEN LE SURVIVANT 169
RANMA 1/2 149
DOOMED MEGAPOL 135
TOKYO BABYLON 169
CRYING FREEMAN 169
MACROSS II 169
DAN GAIHO 149
GALACTIC PIRATES 169
BUBLE GUM 169
GHUNTED 169
LAUDING TARGET 159
THE GUYVER 169
ROUZIN Z 169
ROBOTCH 169
MARIN W. GIRL 149
GENO CYBER 99

K7 SECAM SOUS-TITRE
K7 CHRO. LODOS 3 149
MANONO HUNTER 110
USHIO ET TORA 110
MARS 110
RANMA 1/2 110
CHRO. LODOS 1 149
CHRO. LODOS 2 149
K7 SECAM FRANCAISE
UROTUSUDOJI 2 149
DOMINUM 2 149
CYBER CITY 2 149
BLACK MAGIC M66 149
GOLDORAK 1 a 3 99
DBZ 1 a 4 134
DBZ 5 a 8 99
KEN LE SURV. 1 a 5 99
SHURATO 1 a 5 99
LAMU 1 a 5 99
LEMNEAR 135

FIGURINES
A PEINDRE
DBZ P. TRUNK 134
DBZ P. GOTTEN 134
DBZ TRUNK 134
DBZ S.S. TRUNK 290
DBZ SON GOKU 134
KEN LE SURVIVANT 340
BRUCE LEE 490
FATAL FURY MAI 290
SAILOR MOON 134
BASTARD 290
RANMA 1/2 249
Ces mêmes figurines sont aussi disponibles peintes. Plus de 200 modèles dans notre catalogue (à peindre, déjà peintes, en résine ou poly-vinyl...)

MANGAS
Mangas DBZ JAP Noir & Blanc du 1 au 39 40 F
Mangas DBZ JAP Couleur du 1 au 12 80 F
Mangas N&B JAP Sailor moon-Ken le survivant-City Hunter-Ranma 1/2-Vidéo Grr-Bastard-Dna2... 45 F
Mangas Couleur Street-Fighter 2 (X-18ans) 36 F
Mangas DBZ Français du 1 au 12 36 F
Mangas Ranma 1/4 du 1 au 5 99 F
Art book movie Street fighter 289 F
Mangas Street fighter Jap 60 F
Mangas Street fighter Parodie 65 F
Comics NEW american, New X-men 10 F

CARDASS-POSTERS
Lot de 20 CARDASS DBZ PP25/26 75 F
Lot de 34 CARDASS DBZ PP25/26 120 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER LEVEL 75 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER CARD PP 75 F
Lot de 50 CARDASS DBZ HERO COLLECTION 100 F
Lot de 10 CARDASS FLAIR 95 MARVEL 100 F
Lot de 10 CARDASS SAILOR MOON BRILLANTES 70 F
JEUX DE 54 CARTES A JOUER DBZ, RANMA 1/2 60 F
Lot de 5 Posters DBZ Plastifiés 38*53 100 F
Poster Géant en WallScroll DBZ 130 F
Lot de 2 Posters en Rotin DBZ dont un Calendrier 140 F
Mini-Poster en rotin DBZ avec enveloppe 32x40 40 F
Cards Vampirla, Lady death, X-men... 10 F

DIVERS
CD Audio DBZ, Sailor Moon, ... 149 F
Casseuses pour Cardass 120 F
Pin's Dragon ball Z (vendu par 5) 45 F
Set scolaire DBZ 99 F
Porte cifs Dragon ball Z 35 F

RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS SUR LE

3615 FIGHT

1,27 Frs /mn

POSEZ TOUTES VOS QUESTIONS
UN SERVICE HOT LINE A VOTRE ECOUTE

ACHATS-VENTES-NEUFS-OCCASES-IMPORT DIRECT USA & JAPON

TOUS LES PRIX INDIQUEES SONT EN FF TTC ET PEUVENT ÊTRE MODIFIES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET MANGAS D'OCCASES

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A NEW-TECH CITY VPC

62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC

RC PONTOISE B 393.597.414.00019

95310 SAINT-OUEN L'AUMONE

3615 FIGHT

- ☐ Chèque Bancaire ou Postal
☐ Carte Bancaire N° Val.
☐ Contre Remboursement +40Frs.(par courrier unique.)
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo

NOM: PRÉNOM:
ADRESSE:
CODE POSTAL: VILLE: TÉL:
DESIGNATION PRIX TTC
FRAIS DE PORT 30 F ou 50 F pour les consoles
TOTAL A PAYER

SUPER FAMICOM REVIEW

FRONT

Les wargames ne sont pas légion sur Super Famicom! Et celui-ci est de loin le meilleur de tous. Laissez-vous tenter par un genre un peu atypique sur cette console.

La première chose qu'on remarque lorsque l'on rentre dans Front Mission, c'est que toutes les options de jeu sont en anglais! On ne rencontrera donc aucun problème lié à la compréhension des menus. Ce qui, pour une cartouche japonaise, est suffisamment exceptionnel pour être relevé! Vous êtes le chef d'une petite unité de combat, et on vous assigne des missions plutôt variées, du simple ordre de "tout raser" à la protection de convoi. Pour faire place nette, vous disposez de Battletech, de grands robots spécialement équipés pour le combat! Ceux-ci sont constitués de plusieurs blocs indépendants (les jambes, le corps et chacun des bras), qui ont leurs propres points de vie. Si l'adversaire détruit le corps de votre robot, il explose. Si ce sont les jambes qui trinquent, votre mobilité en sera affectée, mais vous pourrez continuer le combat; si, en revanche, c'est le bras avec lequel vous teniez le flingue qui est détruit, cela vous posera des problèmes...

À la fin de chaque mission, vous touchez un petit pactole qui vous sert à acheter de nouvelles armes, plus puissantes, et à booster votre machine de guerre. Entre deux missions, vous pouvez toujours aller vous en jeter un derrière la cravate au bar et discuter un peu, ou participer aux tournois organisés dans un gigantesque coliseum... En cas de victoire à l'un de



Lors d'un combat rapproché, on peut utiliser un flingue ou ses poings.



Le robot-Panda envoie un bon gros missile, histoire de calmer l'ennemi!

ces combats, vous serez rétribué en fonction de votre "cote". Vous serez aidé de temps à autre par des PNJ, c'est-à-dire des alliés dont vous ne contrôlez pas les actions. Mais vous vous apercevrez vite que, dans tous les cas, c'est l'infériorité numérique qui caractérise votre troupe.



Un petit combat dans les rues d'une ville.



La distance que vous pouvez parcourir est matérialisée par les carrés bleus.



AVIS

oui!



Enfin un wargame à la hauteur sur SFC! La difficulté est progressive, et je peux vous garantir que, sur la fin, vous allez en baver! Les graphismes sont excellents, et la musique à la hauteur des meilleures productions de Square (Final Fantasy ou Secret of Mana). Front Mission s'affirme comme un jeu très complet sur le plan de la stratégie, qui sait tenir compte de l'expérience de vos soldats: plus ils ont détruit d'ennemis, plus ils

PANDA

deviennent forts. Ce jeu semble devoir s'imposer comme LE wargame de la SFC. Alors, si vous aimez le genre, n'hésitez pas!

LA TACTIQUE!

Vous serez obligé de recommencer la plupart des missions deux fois avant de trouver la bonne tactique! Il faut s'adapter ou...



Au cours de cette mission, vous devez détruire les camions radar pour éviter que des avions alliés ne se fassent descendre.



Maintenant, il faut escorter des camions de munitions pour le ravitaillement.

MISSION



Durant les combats, vous êtes constamment tenu informé de l'état de vos robots par une fenêtre.



La représentation du jeu est en 3D isométrique.

AVIS oui, mais...



SPY

La plupart des bons wargames tournent généralement sur PC. Quel plaisir alors d'en découvrir un pour la SFC. Le maniement à la souris - si elle avait marché! - aurait certainement fait gagner un temps considérable dans les déplacements. Pour la prochaine fois, peut-être. Le plaisir est grand d'assister à l'évolution de ses robots. De plus, la musique a été conçue de manière à coller parfaitement aux images, et elle rythme toutes vos actions d'une manière divine. Cependant, le jeu est à mon avis destiné à un public en âge d'apprécier tous les jolis dessins (certains sont de véritables œuvres d'art) et les subtilités du maniement des robots, ainsi que du scénario. Car figurez-vous que toutes les options, et une partie du scénario, sont en anglais. Si vous vous sentez l'âme destructrice en ces temps de disette "wargamesque" sur SNIN, n'hésitez pas. Mais faites attention, Front Mission est d'un genre très particulier et risque de ne pas plaire à tout le monde...

ENTRE LES COMBATS

Tout combattant a droit à un repos bien mérité. Vous pouvez donc aller boire un verre au bar, puis, si le champ de bataille vous manque, aller disputer un petit combat dans l'arène du coliseum... pour finir par un briefing!



SUPER FAMICOM REVIEW

FRONT MISSION

© 1995 SQUARE
© 1995 G CRAFT

ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

90%

Quelques petits dessins bien sympas en guise de présentation, et des fenêtres d'options en anglais!

GRAPHISMES

90%

Les robots ont un design très soigné, et les décors sont à la hauteur.

ANIMATION

85%

Classique pour un wargame...

MUSIQUE

92%

Square Soft semble ne devoir jamais faire de flop sur ce plan-là...

BRUITAGES

82%

Honnêtes, mais pas de quoi fouetter un Spy.

DUREE DE VIE

96%

Malgré deux nuits à m'acharner dessus comme un enragé, je n'ai pas réussi à le finir!

JOUABILITE

90%

Toutes les options sont en anglais, rendant le maniement assez aisé.

INTERET

93%

Tout simplement le meilleur wargame sur Super Famicom...

SUPER NINTENDO REVIEW

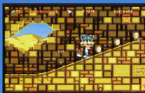


Utilisez les tremplins pour propulser les pièces en l'air.

THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

Il est jeune, il est puissant, il vit plein d'aventures et il s'appelle Max. C'est à partir de ce scénario délirant que Ocean nous a concocté un petit jeu de plates-formes moyen sans plus.

Max le pt'it gars doit sauver le monde des griffes de Skullmaster. Ce bouffon intergalactique s'est emparé des portails de téléportation pour cacher dans plusieurs dimensions les pièces détachées de l'arme absolue. Raaahhh, en voilà une intrigue qu'elle est passionnante! Et il y a mieux encore: Max est équipé d'un pistolet qui lance des balles de ping-pong! Ben voyons, et pourquoi pas vider la Méditerranée avec un dé à coudre pendant qu'on y est? Vraiment, certains scénarios de jeux vidéo sont parfois complètement nazes. On nous refourgue des avertissements contre épilepsie, mais il en faudrait aussi contre la débilité. Heureusement, le jeu ne souffre pas de ce scénario médiocre. On y dirige Max ou un de ses amis dans un dédale gigantesque à la recherche des pièces de l'arme ultime. Une flèche indique en permanence la pièce la plus proche. Une fois celle-ci trouvée, Max la soulève avec ses petits bras musclés et cherche un moyen de l'amener jusqu'à un téléporteur. Malheureusement, il ne peut pas sauter avec et doit donc utiliser les tremplins, ressorts et autres ballons gonflables pour atteindre son but. C'est sur cette difficulté que repose le principe du jeu, avec en prime quelques monstres et des bonus sympa.



Quand vous transportez une pièce, vous êtes vulnérable.

LA BANDE À MAX

En mode 2 joueurs, Max fait appel à un de ses amis pour retrouver l'arme absolue. Selon votre tempérament, vous pouvez jouer en collaboration ou bien tout voler au nez et à la barbe de votre copain.



Malgré les deux écrans de jeu, l'action reste claire.



Tiens, on peut incarner une fille! C'est Elvira qui va être contente.

AVIS

niet!



MARC

En fait d'aventures, Mighty Max est bon pour un petit rôle dans une série Z. Toujours les mêmes astuces, toujours les mêmes histoires, on change les décors et on recommence. C'est dommage car le mode 2 joueurs est sympa, et la réflexion est de mise. Mais franchement, les sauts de gazelle de Max et de ses petits copains ne prennent la tête. On saute, on saute, on ne voit pas toujours où on tombe et, dans ce joyeux bazar, les monstres s'en donnent

à cœur joie. Et puis, si vous voulez que je sauve le monde, la prochaine fois ne me donnez pas un pistolet qui tire des balles de ping-pong. Ce n'est ni fait ni à faire!



OCEAN/SONY

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%

L'écran de sélection est en forme de maison. Marrant!

GRAPHISMES 75%

Malgré la beauté de certains niveaux, les sprites sont petits et les décors de qualité moyenne.

ANIMATION 85%

L'animation reste fluide en mode 2 joueurs. Un très bon scrolling. Du bon boulot.

MUSIQUE 75%

Dans un registre très rock, la musique ne colle pas vraiment aux graphismes.

BRUITAGES 75%

Rien de bien extraordinaire. Ils ne brillent pas par leur originalité.

DURÉE DE VIE 65%

Les niveaux se suivent, se ressemblent et l'action reste mortellement répétitive.

JOUABILITÉ 65%

Les sauts de puce de Max sont plus gênants qu'autre chose. On joue parfois à l'aveuglette.

INTERET 70%

En dépit d'une bonne dose de réflexion et du mode 2 joueurs, on s'ennuie rapidement.

Nous pratiquons
la VPC

EPROM

Nous reprenons
et nous vendons
de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris

RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD-ROM

Jeux Vidéo,
Laserdisc
Vidéo, PC,
CD Rom,
Goodies
(DBZ - Sailor
Moon)...

3DO - SATURN - NEC FX32 - JAGUAR - NINTENDO -
SONY PSX MEGADRIVE - AND MORE...!

Jeux Super Nintendo

MBA GAM 2	479F
Demon's crest	379F
Super Punch Out	Tél.
DBZ 3	449F
Chronotrigger	Tél.
Autres jeux	Nous consulter

Jeux Jaguar

Lecteur CD ROM	
+Battle Morph	1390F
Theme park	Tél.
Jeux CD ROM	Tél.
Syndicate	Tél.

Zool 2	379F
Cannon Fodder	Tél.
Autres jeux	Nous consulter
32 X	

Jeux : Tout à 449F!

PC-FX (Pal)	3990F
Jeux	Nous consulter

PC - CD ROM

Ecstatica	299F
Dark Forces	319F
Little Big Adventure	385F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux Megadrive

Cannon Fodder	359F
Phantasy Star IV	Tél.
Légende de Thor	
MBA GAM 2	399F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux 3DO

Gex	Tél.
Quarantine	Tél.
Wind Commander 3	Tél.
Shock Wave 2	279F
Autres jeux	Nous consulter

Neo Geo CD

Fatal Fury 3	Tél.
King Of Fighters'94	399F
Autres jeux	Nous consulter

Saturn (PAL)

Clockwork Knight	3890F
Victory Goal	399F
Panzer Dragon	549F
Daytona USA	Tél.
Deadalus	Tél.
Virtual Hydlide	Tél.
Volant Daytona	Tél.
Autres jeux	Nous consulter

PSX
(PAL)

4290F

Occaz : des tonnes de jeux
à des prix sympas!

REVENDEURS : CONTACTEZ
NOUS AU 46 34 09 00 (FAX)

JEUX PSX : A PARTIR DE 499F

- Ridge Racer
- Toshiden
- Parodius
- Tekken
- Phyllosoma
- Motor Toon GP
- Cosmic Race
- Raiden Project
- Kileak The Blood
- Zero Divid
- Metal Jacket
- PSX Boxing

- Jeu de Foot
- Cyber Sled
- Starblade
- Darkstalker
- And More...

ACCESSOIRES :

- Pad arcade
- Manette Negcon
- Pad d'origine
- Câble péritel
- Sony

46 34 24 16

Prix révisibles sans préavis. Toutes les marques citées et dessin sont © par leurs propriétaires respectifs.

Facilité de paiement

MEGADRIVE REVIEW



SPEEDY CHEESE CAT

ET AVEC LES PIEDS?

Sa vie est un gruyère. Son arme secrète, sa vitesse turbo. Mais Speedy est aussi un malin...



Ça y est! La souris enclenche son turbo! Apprenez à maîtriser sa vitesse, sinon elle foncera dans les trous...



Gare aux piranhas du lac. Speedy fend les flots, la peur au ventre.



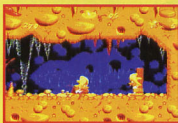
Les sombreros se ramassent dans les niveaux et s'envoient comme des boomerangs.



Le lasso s'accroche aux pitons saillants et Speedy peut ainsi graver les montagnes.



Le "coup de poing" en l'air est idéal pour assommer les oiseaux.



Au fond des grottes du désert, Speedy délivre quelques camarades.

Si vous prenez les carottes, Bugs Bunny viendra le temps d'un tableaubonus.



AVIS

oui!



ELVIRA

Graphiquement réussi, le jeu est fidèle à l'esprit des dessins animés de la souris la plus rapide de tout le Mexique. Sont présents quelques amis de la Warner, comme Daffy Duck et Bugs Bunny, mais aussi les ennemis de toujours, comme Sylvestre, le chat rusé. On s'irrite parfois un peu devant des impasses, mais il n'y a aucun obstacle que vous ne puissiez surmonter: le jeu est plutôt facile et recèle moult options à dénicher dans les recoins. De facture classique dans la famille des plates-formes, Speedy est un jeu très rapide, mignon et bien animé.

CONZALES ASTROPHE

SYLVESTRE

Le chat apparaît cinq fois au cours du jeu: c'est le boss à abattre régulièrement pour avancer. Pour l'avoir, il faut de la ruse et, surtout, le plus de sombreros possible.



Porté par un oiseau, Sylvestre balance des bâtons de dynamite.

Grimpez sur les ballons pour viser sa tête.

Vous pouvez payer à grande vitesse, mais mieux vaut rester un peu à gauche pour éviter les mines.



AVIS



SPY

Ce seront les jeunes qui prendront le plus de plaisir à incarner la souris la plus speed du Mexique (après notre souris fétiche à nous, Gonzatest...), mais cela n'empêchera pas les vieillards chenus d'y jouer avec émotion. La réalisation est à la hauteur de la MD, avec des animations sympathiques et des phases de jeu assez originales (la partie en barque, par exemple...). L'intérêt est au rendez-vous, avec un jeu assez long et une jouabilité quasi impeccable. Que demander de plus? Peut-être que Cryo se décide à respecter les dates de sortie de certains de ses produits (cela doit bien faire six mois que l'on attendait cette mouture...). Mais le fait demeure: ce Speedy Gonzales reste un jeu de plates-formes très agréable. Ceux qui aiment les toons en retrouveront l'ambiance, superbement retranscrite. Si vous n'aimez pas, jetez un œil et, le cas échéant, tournez-vous vers autre chose.

oui!

MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: CRYO
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

88%

Dessin animé petit et mignon en intro. Démo de plusieurs niveaux.

GRAPHISMES

85%

Variés et bien colorés. Les contours "bavent" parfois un peu.

ANIMATION

85%

Bien speed, la souris est très fluide dans son animation. Plus que Sylvestre, un peu statique.

MUSIQUE

86%

Des thèmes entraînants donnent du rythme à un jeu déjà très vif.

BRUITAGES

79%

Assez bien rendus, mais l'action méritait mieux.

DUREE DE VIE

84%

Ce n'est pas très difficile, mais le jeu est long et Sylvestre se défend bien.

JOUABILITE

80%

Bonne, dans l'ensemble, mais l'option Turbo de la souris est difficile à gérer...

INTERET

84%

Un jeu de plates-formes mignon, des actions et des décors variés et, surtout, un héros toujours aussi rapide.



Ackman se retrouve au volant d'une voiture.



Dans ce niveau, il se déplace en bateau pneumatique!



Et il y a plusieurs boss comme celui-ci par niveau!



Ce boss ressemble à Elvira après une réunion de Consoles+!



L'épée est bien utile, surtout contre les boss!

GO GO ACKMAN

Go Go Ackman" est un manga d'Akira Toriyama, le dessinateur de DBZ, mais aussi, et depuis peu, un jeu vidéo! Prêt à rentrer dans le monde absurde inspiré du manga?

Go Go Ackman n'est pas à proprement parler un personnage gentil! Dès que ce petit démon tue un de ses ennemis, des anges pour la plupart, le dragon qui l'accompagne s'empresse d'avalor son âme! Entre les niveaux, des dessins tirés de la série viennent agré-
menter le jeu. Les boss de fin de niveau ont pour particularité d'être plus loufoques les uns que les autres. Un peu dans l'esprit de DBZ ou de Dr Slump. Autant vous y habituer, car il y en a plusieurs par monde! Dans son œuvre destructrice, Ackman utilise plusieurs gadgets et conduit une petite voiture décapotable ou un petit bateau pneumatique. Vous pouvez aussi ramasser une épée, un pistolet ou ne sorte de hache-boomerang! Et si vous maintenez la pression sur le bouton de poing, Go Go se concentre et lâche un gros laser!



Le monstre de fin est un coriace...



AVIS

oui!



Ce jeu est vraiment très fun! J'ai pris plaisir à retrouver le monde burlesque de Toriyama. Très varié, aussi bien au niveau des graphismes que sur le plan de

PANDA

l'action, Go Go Ackman présente une maniabilité sans reproche. On se retrouve aussi bien sous l'eau, dans des grottes, dans le désert, et ce à pied, en bateau ou en voiture! Par ailleurs, le jeu est loin d'être facile, et les Continues et les heures vont défiler avant que vous puissiez le finir.



BANPRESTO/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

82%

Quelques petits dessins viennent mettre un peu d'ambiance entre deux niveaux!

GRAPHISMES

85%

Des sprites assez petits, mais des dessins beaux et drôles.

ANIMATION

89%

Rien à redire de ce côté-là, c'est fluide et précis.

MUSIQUE

90%

Les morceaux sont entraînants et soutiennent bien l'action.

BRUITAGES

80%

R.A.S.: ils sont classiques.

DUREE DE VIE

82%

Il y a des passages particulièrement difficiles, mais les crédits sont inépuisables...

JOUABILITE

89%

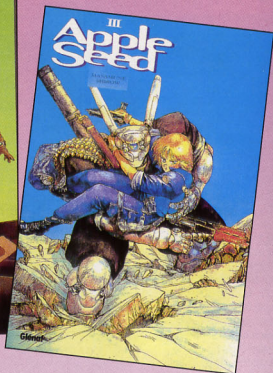
Aucun problème de maniabilité, Ackman répond parfaitement aux commandes du pad.

INTERET

89%

Un très bon jeu, à l'atmosphère sympathique, tiré d'un manga de Toriyama.

L'Esprit contre-attaque !



Appleseed, Tome 3 : 224 pages, noir & blanc, cartonné, 78 F.
En vente dans toutes les librairies.

Glénat

**Vous êtes fan de "Mangas" ?
Alors n'hésitez pas à compléter votre collection !**

Dragon Ball : (192 pages, noir et blanc, broché)

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 11 : ... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 7 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 12 : ... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 3 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 8 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 13 : ... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 4 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 9 : ... x 38 FF | |
| <input type="checkbox"/> Tome 5 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 10 : ... x 38 FF | |

Ranma 1/2 : (192 pages, noir et blanc, broché)

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 3 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : ... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 4 : ... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : ... x 38 FF |

Sailor Moon :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 38 FF |

Dr Slump :

(192 pages, noir et blanc, broché)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 38 FF |
|---|

Street Fighter :

(64 pages, couleurs, cartonné)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 49 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 49 FF |

Akira : (176 pages, couleurs, cartonné)

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 9 : ... x 98 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 10 : ... x 98 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 3 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 7 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 11 : ... x 98 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 4 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 8 : ... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 12 : ... x 98 FF |

Gunnm :

(224 pages, noir et blanc, broché)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 42 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 42 FF |

Crying Freeman :

(240 pages, noir et blanc, broché)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 49 FF |
|---|

Striker :

(240 pages, noir et blanc, broché)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 49 FF |
|---|

Appleseed :

(192 pages, noir et blanc, cartonné)

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> Livre 1 : ... x 78 FF |
| <input type="checkbox"/> Livre 2 : ... x 78 FF |
| <input type="checkbox"/> Livre 3 : ... x 78 FF |

Nomad :

(144 pages, couleurs, cartonné)

- | |
|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 98 FF |
|---|

Kaméha Magazine : (192 pages, noir et blanc, broché)

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 4 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 7 : ... x 39 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 8 : ... x 39 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 3 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : ... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 9 : ... x 39 FF |

Frais de port, (France métropolitaine et CEE) :

commande de moins de 100 FF : 10 FF entre 100 et 200 FF : 20 FF
Au-delà, le port vous est offert !

Total de votre règlement : _____

Joignez le règlement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'**EQUIVOX SIC**, et renvoyez-le à l'adresse suivante :

EQUIVOX Nom _____ Prénom _____

163, rue de Sévres Adresse _____

75015 Paris _____

Date de naissance _____

SUPER NINTENDO REVIEW

Nul n'a jamais su dire si James Pond est un poisson ou un têtard. Si le doute vous taraude, une nouvelle étude vous est permise avec ce troisième volet tout de plates-formes, à la Mario World. Le périple va être dur mais une voix digitalisée vous encourage à chaque niveau: "Good luck Pond!" Le têtard saura-t-il vous tenir en haleine?

Déjà sorti sur Megadrive voilà plusieurs mois, Opération Starfish a peu changé pour cette version Super Nintendo. Un têtard un peu plus gros à l'écran demeure la modification principale. L'agent secret le plus glissant du jeu vidéo se bat toujours contre le Dr Maybe, qui tente de déstabiliser le marché du gruyère pour prendre le contrôle de la planète (I). Pond est là pour faire face. Son atout: il n'aime pas le gruyère. Une armée de rats l'attend sur la Lune, repaire de l'onctueux docteur. Les niveaux sont vastes, vous entraînant souvent sur plusieurs étages d'exploration. Ils se comptent par dizaines sur la carte lunaire et, comme dans Mario World, plusieurs chemins peuvent s'ouvrir après un niveau si vous avez trouvé une icône de carte. Mais pour trouver celle-ci, il faut fouiner partout, faire apparaître des blocs invisibles, avoir fait voler en éclats des cloisons avec une grenade ou volé avec l'ombrelle... Tout est matière à réflexion dans ce jeu: les options très variées (du gruyère au poids en passant par le dentier, la TV, le flingue à pommes ou la pioche...) les impasses et passages secrets qui vous bloquent parfois longtemps, la rapidité du têtard, qui peut le rendre ingérable... Sans oublier les objectifs généraux de cette mission: sauver vos collègues emprisonnés et récupérer des pièces de satellite. A l'occasion, les collègues libérés sauront vous venir en aide à leur tour. Entre-temps, Pond aura récolté quelques mots de passe, usé de moyens de locomotion modernes et affronté quelques boss. Un jeu très riche en phosphore, comme il se doit.

JAMES P OPÉRAT STARFISH



La totale en matière de jeu de plates-formes! Il y a des boss! Comme ce poulet que vous devez faire tomber dans la lave. Apportez-lui des graines sur les blocs: il les picore et détruit son plancher. Bientôt cuit...



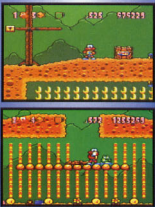
Toutes les options servent forcément à quelque chose... Forcement... Mais le dentier mordant, je n'ai pas encore trouvé. Il m'énervé!



Sympa, le mot de passe... Les prochains seront encore plus colorés, histoire de compliquer encore la chose.

ÇA SENT LE POISSON GRILLÉ

Un truc avec marqué TNT dessus, on peut supposer qu'il explose... Il suffit (sic) de faire le tour du niveau par la droite, de prendre une ombrelle cachée pour revenir en hauteur à gauche, de trouver la grenade, de foncer en bas avant que la mèche ne soit consumée et de faire sauter le TNT avec. Le passage qui s'ouvre amène Pond dans un secteur plein de bonus dans lequel se trouve un de ses collègues capturés.



AVIS

oui!



ELVIRA

Il saute, il court, il accélère, fonce même la tête en bas, nage, porte des objets, file des coups de poing... C'est indéniablement un pro de l'action. Pond a tout intérêt à être balèze, car le jeu est parfois difficile et certains ennemis se révèlent vraiment casse-pieds. L'intérêt de ses aventures ne se discute pas, on s'éclate et on s'accroche, mais les ralentissements fréquents font mal au cœur: à quoi ça sert que le jeu aït gagné en vitesse depuis la version Megadrive si l'animation y perd en qualité? Par contre, on aurait pu améliorer les graphismes, qui ne sont pas du tout à la hauteur. A têtard, monde de têtard: c'est laid. Et puis vingt-deux dessins de couleurs différentes à sélectionner pour les mots de passe, c'est bon pour les nerfs... Je critique, certes, mais au final le jeu est vaste, plein d'options marrantes et de passages secrets: à déguster sans modération, surtout le vendredi.

POND 3 ON ISH



Grâce aux trous dans le sol, Pond entre en éruption comme un volcan! Ses sauts deviennent alors prodigieux.



Sur la Lune, Pond se joue de la gravitation et fonce sur toutes les parois sans angle droit. La tête en bas, les commandes s'inversent.

AVIS

oui, mais...



PANDA

Le jeu est trop pauvre graphiquement, et la musique ne vous fera pas bondir de joie. Enfin, l'important, c'est l'intérêt, et, sur ce plan, le jeu est plutôt bien loti.

LES GADGETS DE JAMES POND

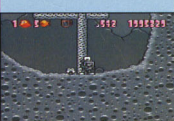
Vous pouvez découvrir toutes les options du jeu sur l'écran du mot de passe. Leur nombre impressionne et montre bien la richesse des actions du jeu. Cela dit, certaines options sont vraiment de purs "gadgets"...



Grâce à la classique ombrelle, Pond peut descendre en douceur et atteindre des zones nouvelles en volant. La ruse est simple: l'ombrelle lui sert aussi de marche pour grimper vers la sortie.



Pas de doute, Pond est bien un têtard! Après l'avoir vu rebondir sur ces ressorts, vous en serez convaincu. Pour peu que vous ayez pris des bonus en sautant, vous serez également convaincu au sujet des ralentissements...



C'est une TV. En l'attrapant, le jeu passe en noir et blanc. C'est marrant. L'écran se brise si vous le lancez et un fantôme cathodique vous attaque. Un délire sympathique.



Une option très recherchée que cette poupée: à la fin du niveau, vous aurez le choix entre plusieurs chemins pour continuer votre périple.

SUPER NINTENDO REVIEW



ÉDITEUR: MILLENIUM
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

80%

Une intro banale, mais un texte sur l'écran-titre défilant à la "Star Wars": plutôt marrant.

GRAPHISMES

78%

Tout comme sur la MD, les décors sont pauvres et les graphismes sans grand intérêt.

ANIMATION

76%

Pond se la joue turbo mais de nombreux ralentissements nuisent à la fluidité de l'action...

MUSIQUE

80%

Des thèmes sympa aux airs connus assez variés, dignes des challenges de l'agent secret.

BRUITAGES

80%

Chaque option a son bruitage. Bien sonores, ceux-ci sont nombreux mais pas démentiels.

DURÉE DE VIE

86%

Plusieurs trajets possibles et de bonnes petites embûches. Un jeu qui dure.

JOUABILITÉ

85%

Tout est possible mais il faut parfois se creuser la tête et savoir freiner Pond dans son élan.

INTÉRÊT

85%

Des actions variées et une multitude de niveaux: un bon jeu qui aurait mérité d'être beau...

JAGUAR REVIEW



Dans certains niveaux, un véhicule permet de se déplacer plus rapidement et d'écraser les ennemis.

CANNON FODDER

Après un passage remarqué sur la Megadrive, Cannon Fodder continue lentement, mais sûrement, son petit bonhomme de chemin sur consoles. C'est ainsi que, par un beau matin du mois de mars, il pointe le bout de son nez sur Jaguar.

Cannon Fodder vous invite à vous engager dans l'armée! Mais attention, pas question d'être de corvée de pommes de terre, même si vous allez distribuer de sacrées patates. Armé, au départ du jeu, d'un simple fusil mitrailleur type Famas ou PM Mat 47, votre mission consiste à éliminer tous les adversaires se trouvant à l'écran. Par la suite, il est possible de récupérer grenades et bazookas! Bains de sang en perspective... Vous débutez votre campagne dans la jungle. L'atmosphère qui y règne est insoutenable: l'humidité, le cri continu des animaux sauvages, les pétarades de votre arme... tout cela vous monte à la tête. Vous n'avez envie que d'une seule chose: vous sortir de ce bouillier. Viennent ensuite le monde de glace, le désert, les landes et, enfin, la base souterraine. Chacun de ces niveaux comporte ses propres pièges et difficultés. A vous d'en venir à bout pour vous en sortir indemne. Soldat, gaaaaaard! à vous, fixe! Rompez les rangs. Merci.



En début de partie, il est judicieux de faire apparaître la carte du niveau dans lequel vous vous trouvez afin de vous familiariser avec les lieux.

AVIS

oui!



NICO

Cannon Fodder est sans conteste un excellent jeu sur Jaguar, même s'il n'exploite pas pleinement les capacités techniques et sonores de la 64 bits d'Atari. L'aventure, qui mêle stratégie et action, est, au départ, très facile: les niveaux sont petits et comportent très peu d'ennemis. Par la suite, les mondes à parcourir deviennent beaucoup plus vastes et vos adversaires sont nettement mieux armés. Terminer une mission sans dommage tient alors du miracle. L'ambiance sonore est d'un très bon niveau: les bruits de la jungle, de l'eau qui ruisselle et les cris d'agonie des personnages transpercés par une rafale de balles sont formidablement réalisés. Cannon Fodder fait, à mon avis, partie du Top 5 de la Jaguar.



Ces neuf écrans mis bout à bout vous donnent une idée de l'ampleur des premiers niveaux.

Ô MONDES CRUELS...

De tout temps, l'être humain a dû faire face aux catastrophes naturelles: raz de marée, tremblements de terre, pluies diluviennes, éruptions volcaniques... Cannon Fodder en propose un bel échantillon.



Pour détruire ces bâtiments, une solution efficace consiste à tirer dans les bidons d'essence.



Le grand froid n'arrête ni le pèlerin ni les grenades. Attention, chute de toit!



Les sables mouvants ne sont certes pas un endroit où il fait bon se promener. Prenez soin de demeurer à l'orée de la forêt et vous vous en sortirez sans une égratignure.



PRÉSENTATION 75%

Un écran-titre sommaire, mais une bonne disposition des options de jeu lors d'une partie.

GRAPHISMES 75%

Ils ne sont pas d'une grande qualité, mais certains niveaux sont assez beaux.

ANIMATION 80%

Des sprites aussi petits ne sont pas difficiles à animer. Surtout pour la Jaguar!

MUSIQUE 90%

Présente sur l'intro et entre les phases de jeu, elle est très bien réalisée et sent bon la Jamaïque.

BRUITAGES 90%

D'une qualité remarquable, ils contribuent à l'intérêt du jeu.

DURÉE DE VIE 89%

Si l'on termine les premiers niveaux facilement, les suivants sont plus corsés.

JOUABILITÉ 79%

Avec une souris à la place du paddle, le jeu serait bien plus jouable.

INTERET 90%

Cannon Fodder est assurément l'un des tout meilleurs jeux sur Jaguar. Un futur hit est né.

CONSOLES

TOUT POUR TA PASSION

36 15 CONSOLES PLUS

Enfin, ta rédac préférée te propose
son méga service minitel.

Rien que pour toi:

✚ DE NEWS

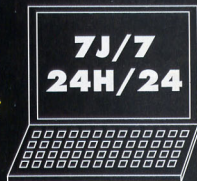
✚ DE PA

✚ DE MANGAS

✚ DE DIALOGUE

✚ DE TIPS

✚ DE CADEAUX



36.70.04.86 ✚ DE TIPS

Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies,
des armes, de l'énergie, tu craques?

Appelle nous, nous te donnerons
tous les trucs pour aller plus loin!!!

36.68.05.20 ✚ DE JEUX

Prêt à affronter les questions de la rédaction?
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...
Le code "CONSOLES+" est le code 32

SUPER NINTENDO REVIEW



Dès le début du jeu, une subtile ruse s'opère grâce au chien. Tirez-lui dessus et il fera s'envoler les corbeaux cachés derrière le maïs. Sinon, les volatiles vous blesseront à votre passage.

Tiré du film du même nom, le jeu met en scène un jeune druide qui lutte contre Warlock, le fils du maître du Mal. Celui-ci a envoyé son héritier sur Terre afin qu'il réunisse les six pierres runiques donnant le pouvoir de défaire la création.

Vous êtes censé empêcher Warlock le Sorcier de répandre le chaos. Grâce à vos pouvoirs druidiques (et aux mots de passe...), vous traversez le Temps et les continents. Vos sorts de magie et votre juggle en poche, vous partez à l'aventure dans ce jeu de plates-formes quelque peu déguisé. Servi par une animation réaliste, votre perso court sautement, imperméable au vent, effectue des roulades et saute, plutôt lourdement. Un rayon bleu est son arme et un orbe son animal de compagnie. Un orbe? Oui, cette petite boule lumineuse qui tournoie au-dessus de sa tête lui permet d'attaquer les ennemis à distance et d'attraper les options de magie en hauteur. Ses déplacements ne sont pas toujours convaincants mais on s'y fait... La quête du jeune druide débute dans une petite ville de Nouvelle-Angleterre et, dès les premiers instants, il est confronté à Warlock, toujours protégé par un bouclier magnétique. Mieux vaut en prendre l'habitude, Warlock débarque dans presque tous les niveaux, histoire de réveiller quelques monstres endormis pour vous bloquer et vous affaiblir. Ici, ce sont des chiens mutants, là des statues, plus tard de gros squelettes ou des sphères volant autour de vous... Les ennemis sont très variés et souvent la méthode idéale d'attaque diffère: le jeu demande de la juggle. Il faut aussi actionner des interrupteurs, trouver les nombreuses salles secrètes, user de sa magie à bon escient, bref démêler des petites énigmes de-ci de-là... Les sorts de magie se ramassent en s'agenouillant, ou grâce à l'orbe, et s'entreposent en haut de l'écran. Le druide peut ainsi se ressourcer, se protéger, faire trembler la terre ou exploser certains ennemis avec deux sortes de bombe. Parfois, il trouve un cristal de lévitation qui l'envoie flotter quelques instants dans les airs ou une marmite bouillonnante qui lui donne une arme de feu plus puissante. Warlock est un jeu de plates-formes au petit goût d'aventure. Et dont l'arôme est tenace.

C'EST MAGIQUE

Pour attraper les options, vous devez vous agenouiller dessus, faire une roulade ou les toucher avec l'orbe. Vous dénicheriez dans les niveaux une dizaine d'options. La plus répandue est celle qui vous permet une restauration partielle de votre santé. La plus intelligente est la vie supplémentaire, dont on peut se servir juste avant de mourir pour ne pas recommencer tout le niveau en cours.



Marmite. Elle est rare, et c'est dommage car elle double la puissance du druide avec un rayon de feu qui hélas! ne dure qu'un temps.



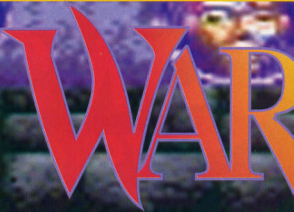
La baguette. Son usage déclenche un tremblement de terre. Souvent, les glissements de terrain qu'elle provoque font apparaître des options...



Prisme tournant. Joli à voir mais peu convaincant dans sa fonction de bouclier... Il protège néanmoins des ennemis petits et lents, diminuant à chaque heurt.



Vase bouillonnant. Un éclair entoure le druide lors de son utilisation et notre héros retrouve alors meilleure mine. Cette restauration est partielle.



Selon la direction imprimée au paddle, l'orbe a un déplacement précis. Il faut se placer à un point donné, sous les options en hauteur, pour que l'orbe puisse les toucher. Ici, une vie supplémentaire est à la clef. N'oubliez pas d'actionner aussi l'interrupteur derrière vous.

AVIS

oui!



ELVIRA

Après avoir passé les deux premiers niveaux en dix minutes, j'ai aussitôt pensé "Killer!" Mais le troisième niveau (et sa bonne dizaine de sous-niveaux...) m'ont vite fait changer d'avis: la difficulté avait fait un bond prodigieux (magique en somme)! Quelques heures plus tard, j'étais encore sous le charme du même niveau... et sous celui du jeu. Juste ce qu'il faut de prise de tête, des graphismes sympas, des détails marants, des ennemis fluides et variés, quelques salles secrètes, deux, trois vrais boss... De quoi s'accrocher. Cette version est moins rapide et plus facile que celle sur Megadrive, mais le jeu est sans conteste plus beau...

REVIEW

WARLOCK



Un passage délicat au début du niveau 3 avec des plates-formes à faire tomber du plafond. Vous avez une seconde pour sauter dessus et tirer sur la plate-forme suivante avant que la première ne s'enfonce sous l'eau... Timing précis demandé.

AVIS

warlouick, mais...



SPY

Je ne sais pourquoi mais ce Warlock me laisse une impression étrange. Elvira en a l'air contente, moi, je reste perplexe. C'est vrai que le jeu est assez intéressant et que son petit côté aventure est agréable. Mais demeure un "je ne sais quoi" qui cloche. Sont-ce les graphismes, sans grande envergure par rapport à ce que les développeurs sont à présent capables de faire? Est-ce la jouabilité, parfois douteuse? Même s'il reste original sur bien des points, ce Warlock me laisse donc une impression mitigée, et ce n'est pas le genre de jeu dans lequel j'irai (personnellement) investir mes brouzoufs. Serez-vous comblé, comme Elvira, dépité, comme moi? Essayez...



Combat de boss pour gagner la quatrième pierre. Warlock et vous-même êtes transformés en monstres.

LES DORMEURS SE RÉVEILLENT

Warlock se déchaîne dans tous les niveaux en envoyant des ennemis divers et variés. En général, vous ne pouvez avancer tant que tous les ennemis n'ont pas été dégommes.



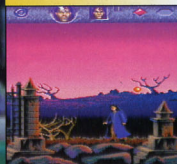
Les statues de pierre prennent vie dans le jardin sous l'impulsion du sorcier.



Les portes s'ouvriront quand vous aurez détruit trois fantômes sur fond de musique d'orgue.



Une à une, ces quatre sphères vont vous attaquer. Elles se déplacent rapidement. Utilisez le tir en diagonale quand elles sont en hauteur.



En quête de la cinquième pierre, un niveau de brume vous attend. Des arbres morts vous enserreront dans leurs branches blessantes.



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

80%

Une intro sympa retrace l'histoire en anglais. Notice détaillée. Pas de démo.

GRAPHISMES

86%

Scrolling différentiel, effets de brume et de lumière, ennemis soignés...

ANIMATION

87%

Le personnage est animé de façon réaliste et fluide. Idem pour les ennemis et le décor.

MUSIQUE

81%

Plutôt inquiétants, les thèmes mettent bien en valeur les bruitages.

BRUITAGES

87%

Pas métallique des chevaliers fantômes, grondement des gargouilles, ils sont très bien rendus.

DURÉE DE VIE

85%

La difficulté est bizarrement dosée mais même les super-joueurs en auront pour quelques jours.

JOUABILITÉ

87%

La précision est de rigueur pour avancer mais la jouabilité n'est pas en cause.

INTERET

87%

Ce jeu a un parfum d'aventure mais l'action relève de la pure plate-forme. Et un zeste d'originalité relève le tout!

Q quatre petits jeux d'action en une cartouche dont le héros, Bonkers, est un chat policier. Celui-ci participe à une compétition d'un genre particulier: il doit arrêter quatre bandits.

Harry the Handbag, The Rat, Mr Big et Ma Tow Truck sont en cavale. Devant leurs portraits, Bonkers hésite; lequel va-t-il tenter d'arrêter en premier? Chacun des quatre messieurs lance un défi différent, dans des dizaines de tableaux à la difficulté progressive. Ainsi, Harry vous attend dans le musée des jouets. Ses sbires tentent de dérober des objets et Bonkers les repousse à coups de donuts! Le Rat vous livre aux assauts d'une poubelle lanceuse de bombes: vous devez élever un mur de brique pour arrêter les projectiles, mais un gros malabar détruit régulièrement votre rempart de fortins. Mr Big, lui, se cache dans des emballages pleins de caisses en bois et de minneaux. Pour désamorcer sa bombe à retardement, vous devrez reconstituer un spin dont les morceaux sont dissimulés dans les boîtes. Quant à Ma Tow Truck, elle se balade en voiture sur un circuit. Votre but est de la rattraper, en éjectant les véhicules ennemis de la route avant qu'ils ne le fassent. Un hélicoptère providentiel vous largue des options. Chacun des quatre jeux est facile au début, mais, bientôt, l'action s'accélère, les ennemis se multiplient et se font plus hargneux. Il vous faut agir très vite et sans répit.

**GG
75%**

RIEN À VOIR AVEC LA MD

Sur Game Gear, il s'agit d'un petit jeu de plates-formes. Bonkers doit retrouver un certain nombre de plaques de police sur chaque niveau pour passer au suivant. Deux niveaux de difficulté pour ce jeu très classique qui souffre de quelques ralentissements.



C'EST COMME VOUS VOULEZ

Les quatre jeux proposés demandent réflexes, précision et rapidité. A vous de trouver votre bonheur.



Bonkers est au premier plan et se déplace sur une ligne horizontale. Il tire des donuts sur les sbires de Harry qui veulent dérober les objets du musée, et se cachent derrière les statues.



Construisez un mur le plus vite possible pour empêcher les projectiles de la machine du Rat de vous atteindre. Le grillain-ape sur des tartines blessantes peut être détruit par quelques briques bien assénées.



Poussez des caisses sur les rats pour les coincer et brisez les malles qui sautent: elles contiennent des membres du lapin. Une fois le lapin reconstitué, vous n'aurez plus rien à craindre de la bombe de Mr Big.



Après avoir éjecté les véhicules ennemis de la route, vous rejoignez Ma Tow Truck. Malheureusement, la maniabilité laisse à désirer.



**SEGA/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION**

PRESENTATION 80%

Une intro explicative en anglais pour débutants. Démo des 4 jeux.

GRAPHISMES 80%

Des tableaux tous identiques - mais c'est normal - et des options variées et soignées.

ANIMATION 84%

Bonne pour l'ensemble des quatre jeux, sans plus.

MUSIQUE - %

Il n'y en a pas, si ce n'est lors de l'intro.

BRUITAGES 75%

Dans la moyenne.

DUREE DE VIE 87%

Toujours fun, vous pouvez corser le jeu avec les niveaux de difficulté.

JOUABILITE 83%

Parfaite sur les trois premiers jeux, seule la poursuite en voiture n'est pas au top.

INTERET 85%

Une cartouche marrante qui séduira tout le monde par son accès facile et sa variété. Débutants, foncez!

AVIS

oui!



ELVIRA

bandit visé. Entre-temps, on s'amuse à tirer des donuts, lancer des briques, casser les caisses ou rouler sur un circuit à grande vitesse. L'ensemble est amusant, même si certains jeux plaisent plus que d'autres, comme le tir dans le musée. Inversement, la maniabilité de la voiture laisse à désirer et l'on accroche moins au challenge. Les plus jeunes s'écarteront, les autres passeront un bon moment avec ce jeu sans grande prétention, mais réussi.

MEGADRIVE REVIEW

ALIEN SOLDIER

Epsilon Eagle est le big boss du groupe de terroristes mutants nommé "Scarlet". Leur but, dominer la Terre et éliminer toute trace humaine. Deux hommes aux pouvoirs surpuissants tentent de s'opposer à leur conquête en luttant contre les dizaines de boss de ce shoot'em up plutôt difficile. Surtout, prenez votre temps à l'écran d'options car c'est là que tout se décide. Vous choisissez vos quatre armes parmi les six proposées: deux lasers, deux de feu et deux classiques. Puis c'est le temps de l'entraînement sur le tableau expliquant toutes les actions possibles. Vous avez deux combattants au choix. Le premier est vêtu de blanc et bleu et peut tirer dans huit directions, mais seulement à l'arrêt! L'autre, vêtu d'une combinaison jaune, tire en avançant mais seulement dans une direction. Selon la situation, vous changez de personnage au cours des niveaux. Nos deux hommes peuvent aussi se téléporter d'un bout à l'autre de l'écran en une fraction de seconde, effectuant cette manœuvre aussi bien en l'air, ou la tête en bas, en marchant au plafond. Un pouvoir très spécial leur est adjugé quand leur barre d'énergie est au maximum: la téléportation s'accompagne alors d'un pouvoir de feu dévastateur sur les boss. Mais garder toute son énergie est difficile, et cela corse ce jeu composé à 90% de boss!

Vous pouvez vous téléporter sans dommages, au sol ou en l'air, mais aussi marcher au plafond. Vous êtes très fort!



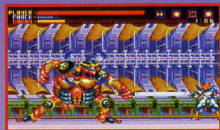
Cette option est variable: attendez qu'elle montre votre icône de prédilection pour recharger l'arme en question.

DES BOSS AU KILOMÈTRE

Les niveaux sont très courts, juste le temps de récolter quelques recharges d'armes et de se faire manger pas mal de vies... Tout de suite, un boss surgit, énorme et rapide. Il y en aura 25 sur l'ensemble du jeu, plus quelques boss intermédiaires... L'arme Homing Force, ou boules de feu multidirectionnelles, est toujours très efficace contre eux. Et vous pouvez vous téléporter.



Xi Tiger, lieutenant d'Epsilon Eagle. Modérez votre vitesse pour l'avoir.



Le poisson Deep Strider du niveau 10 vous entraîne souvent dans l'eau. Restez en l'air le plus possible.

Cette araignée aux pinces de crabe est très vulnérable par dessous, mais vous risquez gros à rester entre ses pinces.



Le pirate manie son épée avec une dextérité impressionnante.



VISUALSHOCK! SPEEDSHOCK! SOUNDSHOCK!
NOW IS TIME TO THE 88000 HEART ON FIRE!
ALIEN SOLDIER
FOR MEGADRIVERS CUSTOM
PASSWORD ** GAME START ** OPTIONS
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

TREASURE/SEGA

PRIX: D

1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 88%

Une histoire compliquée, en anglais, mais des tableaux d'options et de contrôle détaillés.

GRAPHISMES 85%

Pas très variés mais soignés et bien colorés.

ANIMATION 85%

Bonne fluidité pour toutes les actions, mais quelques inévitables ralentissements.

MUSIQUE 78%

Thèmes accordés au genre, ni plus, ni moins.

BRUITAGES 80%

Sons des armes bien rendus.

DUREE DE VIE 90%

2 niveaux de difficulté et 25 niveaux de jeu. Les combats sont acharnés mais il y a des mots de passe.

JOUABILITE 86%

Une bonne prise en main est indispensable au départ. Puis, plus de problème...

INTERET 88%

Un bon shoot'em up pour la MD, composé à 90% de boss.

AVIS

oui!

D'emblée, le jeu paraît réussi graphiquement: il l'est. Mais il semble aussi très, que dis-je, trop dur! Les ennemis vous tombent dessus en un clin d'œil et le premier boss, un sale serpent, vous ramène vite à la case départ. En fait, il suffit de s'entraîner un peu sur le tableau d'options: dès que vous avez la téléportation bien en main, tout devient plus simple. Quant aux passages vraiment encombrés, passez-les en diminuant votre vitesse (sur Pause)! Ce sont ces petits trucs qui vous permettront d'apprécier véritablement ce jeu. Certes, il n'y a que des boss tout du long mais ceux-ci sont beaux et bien animés et on s'acharne à trouver la bonne arme et la tactique idéale pour les éliminer. Un bon shoot'em up pour la Megadrive.

ELVIRA

JAGUAR REVIEW



Avec le câble Jaglink, vous allez pouvoir jouer à Doom à deux simultanément. Si vous en avez l'occasion, n'y ratez pas: c'est carrément ultime!

Avec ce câble Jaglink (il faut aussi deux Jaguar et deux écrans de télé, tout de même), Doom acquiert une profondeur de jeu jusqu'ici inégalée. Un adversaire humain, voilà enfin de la vraie interactivité! En plus du jeu normal, ce câble donne accès à deux nouveaux modes, Death Match et Co-Op. Le premier porte bien son nom: perdus dans un des nombreux niveaux de Doom, les deux joueurs se cherchent pour se faire péter mutuellement la tête. Pas de monstres géants, seulement deux enragés et beaucoup de munitions. C'est carrément poilant. En mode Co-Op, on donnerait plutôt dans le genre "peace and love", du moins dans le principe: il s'agit de terminer le jeu, main dans la main, face à la horde de bestioles qui pullulent dans les couloirs. En pratique, c'est moins joli joli, car rien ne vous empêche d'explorer tout seul une autre partie du labyrinthe. Alors évidemment, quand, dans le feu de l'action, on tire sur tout ce qui bouge, il arrive que le gentil coéquipier passe aussi à la moulinette. Généralement, il le prend assez mal. S'ensuit une poursuite endiablée avec, en prime, les monstres aux fesses. Heureusement que les joueurs morts ressuscitent parce que, au bout de quelques minutes seulement, la viande froide s'entasse considérablement sur le bitume.

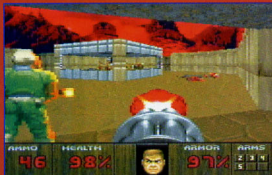
AVIS génial!



A.H.L.

J'ai beau détester les PC, je m'en suis acheté un cette année rien que pour jouer à Doom! Mais je n'avais jamais eu encore l'occasion d'y jouer en réseau. Déjà que la version Jaguar

de Doom est nettement meilleure que celle sur 32X, mais en plus on peut s'éclater à deux grâce à un câble. Vous avez le choix entre deux modes: soit vous jouez en tête à tête dans le niveau de votre choix et le premier qui trouve un bazooka a toutes les chances d'allumer son petit camarade, soit vous jouez en équipe et devez alors traverser chaque niveau en massacrant tout ce qui bouge. C'est ce dernier mode que je préfère, car il faut préciser que vos tirs blessent votre partenaire, ce qui pimente nettement le jeu. Une bavure est vite arrivée et, bien souvent, la partie dégénère en règlement de compte. Doom à deux, c'est vraiment too much!



Un de chaque côté, c'est le carnage assuré. Rien de tel que le tir croisé.

Massacre au fusil à pompe.



JAGLINK

Pour 290 francs, le câble Jaglink transforme la Jaguar en une machine interactive. Doom n'est que le premier d'une longue liste (du moins on l'espère) de jeux à utiliser le Jaglink. Il y aura, entre autres, Blue Lightning, Super Burn Out, Hover Hunter et Battle Sphere.

Le câble Jaglink: la version définitive sera plus jolie.



Tout le monde est mort, même mon partenaire. A qui ma faute?

Damned! Mon coéquipier est mort! Vengeaanceance!



Voilà un vrai travail d'équipe.



ATARI/ACCORD

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS (AVEC LE JAGLINK)/ACTION

PRESENTATION 73%

Le menu de sélection en surimpression de l'écran de jeu est original.

GRAPHISMES 87%

Un peu sombres, ils sont cependant superbement gore.

ANIMATION 84%

De gros ralentissements quand le deuxième joueur utilise le plan. Sinon, l'animation est rapide.

MUSIQUE -%

Qui a entendu de la musique?

BRUITAGES 91%

Réalistes, ils permettent surtout de repérer les monstres. Bonne ambiance sonore.

DUREE DE VIE 93%

Avec le mode 2 joueurs, l'intérêt du jeu est relancé.

JOUABILITE 87%

En équipe ou l'un contre l'autre, Doom reste tout aussi jouable.

INTERET 96%

Avec le mode 2 joueurs, Doom est encore meilleur. Voilà une bonne raison d'acheter une Jaguar (et même deux)!

STARGATE

Testé le mois dernier sur Megadrive, Stargate sort ce mois-ci sur Super Nintendo. Le jeu est absolument le même, seuls les textes sont différents. Ils sont maintenant en français.

Dois-je à nouveau vous parler du scénario du jeu? Bon, si vous insistez... Au début de ce siècle, des archéologues découvrirent au pied des grandes pyramides d'Égypte une sorte d'arche noire faite d'un métal inconnu et ornée d'inscriptions étranges. Le gouvernement américain s'empara de cette découverte mais ne parvint pas à élucider les mystères des signes inscrits sur cette arche. Soixante-dix ans plus tard, il est fait appel à un jeune spécialiste des hiéroglyphes, Daniel Jackson, afin de venir en aide aux érudits scientifiques de l'armée américaine. Il ne lui faut que quinze jours pour déchiffrer ces signes et comprendre que l'arche était en fait une porte vers les étoiles, vers l'inconnu. L'armée américaine dépêche alors un commando d'élite ainsi que le jeune Jackson derrière cette fissure dans l'espace/temps... C'est ici que débute le jeu, et c'est à vous de jouer.

Quel mec, cet O'Neil! Tout en se tenant accroché au filin, il parvient quand même à tirer sur ce gros scarabée volant!

Très semblable à Super Star Wars, cette scène n'en a, hélas! que l'apparence: la maniabilité du vaisseau est déplorable.

ÇA SHOOT'EMUPE DANS TOUS LES SENS

Que serait l'homme sans la femme? Que serait le chien sans Chirac? Que serait le Panda sans sa rubrique? Que serait Jean-Loup sans Dr Robotnik? Que serait A.H.L. sans Dark Force sur PC? Et, enfin, que serait O'Neil sans son fusil mitrailleur et ses grenades?



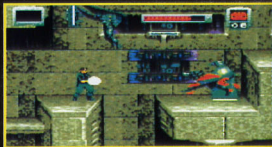
Un ennemi vous gêne? Quelques monstres volants vous irritent? Pas de problème, O'Neil dispose de ses grenades destructrices.



Jackson est en danger: ce gros lézard vert le menace. Heureusement, O'Neil arrive et lui plante quelques plombs dans le nez.



Dans le vaisseau des ennemis, l'usage de la mitrailleuse est recommandé: vous voici coincé entre deux feux.



STARGATE™

PROBE/ACCLAIM

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION

PRÉSENTATION 75%

L'histoire est présentée trop brièvement. Les textes sont en français, oui mōdōnsieur!

GRAPHISMES 83%

Les décors sont fouillés et retranscrivent assez fidèlement l'atmosphère du film.

ANIMATION 88%

Le personnage que vous dirigez est très bien animé: souple et rapide.

MUSIQUE 78%

Présente tout le long des niveaux, elle nous plonge dans l'Égypte ancienne.

BRUITAGES 72%

Ils ne sont pas très nombreux et leur réalisation aurait pu être plus soignée.

DURÉE DE VIE 86%

La difficulté est bien dosée et l'on progresse tranquillement mais sûrement dans les niveaux.

JOUABILITÉ 78%

Il n'est pas évident de s'en sortir avec la disposition des commandes sur la manette.

INTERET 79%

L'action est omniprésente dans tous les niveaux, mais les missions sont très répétitives: il faut à chaque fois trouver quelque chose ou quelqu'un.

AVIS pas glop, pas glop!



NIICO

Autant le film m'avait relativement plu, autant le jeu m'a considérablement fatigué. Dans 90% des niveaux, on vous demande de chercher un certain nombre d'objets ou de personnages. C'est au départ amusant... Mais au bout des six premières missions,

cela devient carrément irritant! On change les décors, on transforme les caisses en vieux mages et inversement, et on obtient les trois quarts du jeu Stargate. C'est pas génial, ça? Il y a bien le niveau où l'on dirige un vaisseau ennemi, mais la maniabilité est telle que l'on a envie d'éteindre sa console. Non, vraiment, Stargate ne m'a pas du tout amusé, ni même intéressé.

CHAMPIONSHIP HOCKEY

Nous sommes en hiver (décidément, tout arrive!) et US Gold en profite pour nous offrir une simulation de hockey sur glace sur consoles Sega Master System et Game Gear. Pour ceux qui ne sauraient pas encore ce qu'est le hockey sur glace (y en a-t-il vraiment, je me le demande?), il est bon de connaître certaines règles élémentaires de ce sport brutal. Sur une patinoire, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent. Chacune d'entre elles va tenter de déposer dans le but adverse un petit palet rond et plat. Pour cela, les joueurs disposent d'une canne en bois qui leur sert soit à dribbler, soit à passer ou, mieux, à viser le but adverse. Si, au basket par exemple, les contacts sont rigoureusement interdits, au hockey sur glace ils sont tolérés. Ainsi, il n'est pas rare de voir plusieurs joueurs à terre (ou à glace, devrais-je dire). Dans ce jeu, vingt-deux équipes sont disponibles et trois types de jeu sont proposés: le tournoi de la saison, le match éliminatoire et le second match éliminatoire. Chaque partie se déroule en trois tiers temps, sachez donc gérer votre partie au mieux.

84%

LA VERSION GAME GEAR

La version Game Gear de Championship Hockey est dans l'ensemble réussie: l'animation des joueurs est tout aussi fluide et rapide que sur la version SMS, les bruitages assez sympa et les options aussi nombreuses. Trois types de jeu, vingt-deux équipes de nationalité différente... ce jeu a tout pour satisfaire le hockeyeur qui dort en vous..



Lors de l'engagement, une fenêtre apparaît, montrant l'action de plus près.



Le gardien réussira-t-il à stopper le puissant tir de l'attaquant vedette de l'équipe adverse?

PASSE ET VA

Les sportifs connaissent certainement cette technique: elle consiste à faire de courtes passes entre deux ou plusieurs joueurs afin de se débarrasser facilement des adversaires. Explications....



Tout commence à l'engagement: essayez de récupérer la palet le plus tôt possible.



Une fois cette opération effectuée, dirigez-vous vers le but adverse par passes successives.



Devant le but, visez entre les jambes du gardien et c'est le but assuré! Le gyrophare (en bas) clignote, preuve de la réussite de votre action.

AVIS

oui, mais...



NIICO

Championship Hockey aurait été un bon jeu... il y a quelques années! Aujourd'hui, avec la qualité des jeux 16 bits mais aussi avec l'arrivée de nouvelles consoles Sega et Sony, ce jeu sur Sega Master System et sur Game Gear a pris un sacré coup de vieux! Cependant, il n'en est pas pour autant mauvais: l'animation des personnages est fluide et plutôt rapide, et il faut reconnaître qu'animer dix joueurs sans ralentissement sur une 8 bits tient de l'exploit. J'en ai rêvé... US Gold l'a fait. Si vous possédez une SMS ou une GG, Championship Hockey est une simulation sympa et plaisante, qui devrait vous satisfaire.



US GOLD/SEGA

PRIX: C

1 JOUEUR/SIMULATION DE HOCKEY

PRESENTATION 60%

Un écran-titre bien réalisé représentant un joueur de hockey. Des options claires et nombreuses.

GRAPHISMES 65%

Les hockeyeurs ne sont pas vraiment réussis, mais on arrive tout de même à s'y retrouver.

ANIMATION 80%

Les différents joueurs bougent sans ralentir et de façon fluide. Pas de problème de ce côté-là.

MUSIQUE 70%

Présente sur la page d'introduction, elle est rythmée. Domage qu'elle soit si courte.

BRUITAGES 75%

Pour une Master System, il faut reconnaître que la console s'en sort plutôt bien.

DUREE DE VIE 80%

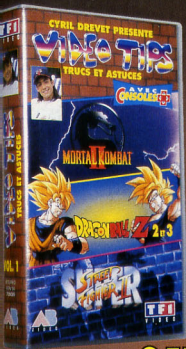
Il existe plusieurs modes de jeu, du Championnat au Play-off, vous avez de quoi faire.

JOUABILITE 89%

Un bouton pour passer et un autre pour tirer, rien de plus simple. Les personnages répondent bien.

INTERET 80%

Championship Hockey, malgré des graphismes assez pauvres, est un jeu plutôt sympathique.



CONCOURS VIDEO TIPS

Avec VIDEO TIPS, les trucs et les astuces des jeux vidéo présentés par Cyril DREVET et CONSOLES+

DES CENTAINES DE CADEAUX
T'ATTENDENT...

ALORS RÉPONDS VITE AUX
QUESTIONS

QUESTIONS

1- Quel est le personnage caché de DRAGON BALL Z 3?

- a-Sangoten adulte
- b-Krillin adulte
- c-Trunks adulte

2 - Quel est le personnage caché de STREET FIGHTER II "X" (Turbo)?

- a-Cammy
- b-Gouki
- c-Bouki

3 - Dans MORTAL KOMBAT II, quel est le coup décisif qui permet de transformer votre adversaire en bébé?

- a-Babality
- b-Fatality
- c-Friendship

Pour répondre aux questions, rien de plus facile !!! Prends une carte postale, un stylo et incris les réponses, tes coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, téléphone) et renvoie le tout à
CONSOLES+ - Service Marketing 75754
PARIS CEDEX 15
avant le 30 avril 1995 minuit (cachet de la poste faisant foi) ou sur minitel 36.15 code
CONSOLESPLUS ou en téléphonant au
36 68 03 20

VOICI LES LOTS...

Du 1er au 5è prix :

Un sweat-shirt + un T-shirt "DRAGON BALL Z" +
La K7 vidéo "DRAGON BALL, Le film" +
Un livre "STREET FIGHTER, Le Livre Sacré"

Du 6è au 110è prix :

La K7 vidéo "DRAGON BALL, Le film"

Du 111è au 120è prix :

Un sweat-shirt "DRAGON BALL Z"

Du 121è au 145è prix :

Un T-shirt "DRAGON BALL Z"

Du 146è au 160è prix :

Un livre "STREET FIGHTER, Le Livre Sacré"



GAME GEAR REVIEW

Micro Machines 2



Le duel est acharné lorsqu'on joue à deux sur la même GG!



La percuse est un élément du décor particulièrement difficile à éviter.



Il faut prendre un bon départ pour ne pas se faire éjecter dans le décor au premier tournant.

Un des plus célèbres jeux de voitures de la Megadrive débarque sur Game Gear! Et ne tordez pas le nez, l'animation de cette version décolle!

Plusieurs options s'offrent à vous dès le début du jeu. Vous pouvez jouer à deux en connectant deux Game Gear ou, chose originale, en jouant tous les deux sur la même! Le premier utilise alors la flèche de direction et le second les deux boutons. Dans les deux cas, vous pourrez vous affronter en mode Duel, et il s'agira alors de finir la course en tête, ou d'aider votre adversaire à se planter un certain nombre de fois! Pour les solitaires, vous pourrez affronter la console dans ce même mode, ou dans deux championnats. Pour terminer premier, il n'y a pas de secret: tout est question de mémoire! Il faut recommencer les courses jusqu'à ce que vous les connaissiez suffisamment pour anticiper les virages et autres obstacles. Car certains éléments du décor viennent corser l'action: un épi de maïs



Voilà de drôles d'engins, et je n'aimerais pas avoir à faire un créneau avec!



Les courses sont variées, on est dépaycé par chacune d'elles.

pourra servir de pont, très étroit, dans telle course, etc. Lors des premiers essais, les sorties de piste sont fréquentes, mais il faut persévérer! Il existe aussi différents types de véhicule selon les courses! Cela va du petit bolide de formule 1 à la vieille poubelle aux allures de tank!



J'ai réussi à distancer mon adversaire! Et un point de moins, un! Encore quelques actions comme celle-ci et je n'aurai pas besoin de finir la course...

AVIS

oui!



La conversion sur Game Gear de ce grand jeu a été très bien réalisée! L'animation est vraiment rapide, voire trop. Les moins patients d'entre vous risquent de s'ennuyer sur les fréquentes sorties de piste. Pour ma part, j'ai tendance à préférer les jeux qui mettent en œuvre vos réflexes plus que votre mémoire! C'est uniquement pour cette raison que j'émettrai une petite réserve sur MM2. Sinon, et ce n'est pas

PANDA

le sanguinaire Spy qui me contredira, ce jeu est très prenant! D'autant que l'option pour jouer à deux sur la même console est vraiment très sympa! En un mot comme en cent: c'est une valeur sûre pour les amateurs du genre.



PRESENTATION 75%

Des dessins assez sympas en illustration, mais sans grande originalité.

GRAPHISMES 80%

Pas de graphismes tape-à-l'œil. C'est la sobriété qui brille!

ANIMATION 91%

C'est le point fort du jeu: une rapidité incroyable sur Game Gear.

MUSIQUE 85%

Des morceaux sympas, qui rappellent la version MD sans pour autant l'égaler.

BRUITAGES 81%

Des bruits de dérapage... Pas de quoi en faire un plat.

DUREE DE VIE 90%

38 courses différentes et 12 Micro Machines! En plus, on peut jouer à deux...

JOUABILITE 93%

Impeccable! Les Micro Machines répondent au doigt et à l'œil!

INTERET 90%

A deux, on ne le lâche plus, et seul, on n'hésite pas à se prendre la tête pendant des heures...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32



Numéro 33



Numéro 34



Numéro 35



Numéro 36



Numéro 37



Numéro 38



Numéro 39



Numéro 40



Numéro 41

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	Numéro 1 (451001)	Numéro 2 (451002)	Numéro 3 (451003)	Numéro 4 (451004)	Numéro 5 (451005)
Numéro 6 (451006)	Numéro 7 (451007)	Numéro 8 (451008)	Numéro 9 (451009)	Numéro 10 (451010)	Numéro 11 (451011)
Numéro 12 (451012)	Numéro 13 (451013)	Numéro 14 (451014)	Numéro 15 (451015)	Numéro 16 (451016)	Numéro 17 (451017)
Numéro 18 (451018)	Numéro 19 (451019)	Numéro 20 (451020)	Numéro 21 (451021)	Numéro 22 (451022)	Numéro 23 (451023)
Numéro 24 (451024)	Numéro 25 (451025)	Numéro 26 (451026)	Numéro 27 (451027)	Numéro 28 (451028)	Numéro 29 (451029)
Numéro 30 (451030)	Numéro 31 (451031)	Numéro 32 (451032)	Numéro 33 (451033)	Numéro 34 (451034)	Numéro 35 (451035)
Numéro 36 (451036)	Numéro 37 (451037)	Numéro 38 (451038)	Numéro 39 (451039)	Numéro 40 (451040)	Numéro 41 (451041)

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :

Nombre de numéros :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

GAME BOY REVIEW

GAMEBOY GALLERY

Mais quel vent de folie souffle chez Nintendo? Après avoir adapté Donkey Kong, Space Invaders ou encore Miss Pacman sur Game Boy, voici que Nintendo nous propose une compilation de ses meilleurs jeux Game and Watch... datant de 1980!

Il me paraît impensable que quelqu'un parmi vous ne connaisse pas les jeux Game and Watch. Souvenez-vous, ces petits jeux électroniques à cristaux liquides que l'on s'échangeait dans les cours de récréation... eh bien, c'étaient eux! Nintendo, qui pense souvent aux vieux joueurs, dont je fais partie, sort ce mois-ci cinq de ces jeux sur une cartouche unique destinée à la Game Boy et à la Super Game Boy. On retrouve ainsi Ball, où l'on doit jongler sans faire tomber ses balles, Vermin, où l'on doit cogner sur la tête des taupes de son jardin, Flagman, jeu qui fait appel à la mémoire visuelle dans l'esprit du célèbre Simon, Manhole, où vous devez empêcher les passants de prendre un bain, et, enfin, Cement Factory, qui vous propose d'incarner un ouvrier sur un chantier. Nostalgiques de la belle époque des cristaux liquides, à vous de jouer.



Vermin. Ici, vous dirigez le personnage aux deux marteaux et devez empêcher les taupes de voler vos radis.



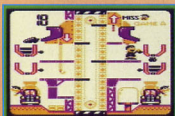
Ball. Le but du jeu est de jongler le plus longtemps possible sans faire tomber de balle.



Manhole. Vous êtes au centre de l'écran et devez porter une passerelle sous les pieds des passants avant qu'ils ne tombent des ponts en mauvais état.



Flagman est le jeu le plus cérébral de la série (c'est en fait le célèbre Simon): mémorisez l'ordre d'apparition des drapeaux et retranscrivez la combinaison.



Cement Factory. Il faut remplir les camions de ciment en évitant de faire déborder les réservoirs et en faisant attention à ne pas loucher les ascenseurs.

AVIS oui!



NIICO

Il semblerait ces temps-ci que Nintendo fasse tout pour me faire plaisir... c'est louche! Vont-ils me proposer un job chez eux, ou m'offrir l'Ultra 64 avant tout le monde? Mystère. Quoi qu'il en soit, je dois avouer que je me suis beaucoup amusé avec cette compilation de jeux Game and Watch. Les graphismes et les bruitages ne sont plus d'actualité, mais ils sont fidèles aux jeux originaux. Moi, j'ai bien aimé, et vous?

ZE KILLER non et non!

Je révé! Qu'est-ce que ce jeu vient faire ici? Nous sommes en 1995, c'est l'époque des PS-X, Saturn et autres Neo Geo CD, et que vois-je? Une compilation de jeux à cristaux liquides sur ma Game Boy! Vous me direz, Chantal Goya a bien fait des concerts en première partie de Dorothea... Et les graphismes, vous avez vu les graphismes? Moi non plus, d'ailleurs y'en a pas! Et les bruitages? Idem, niet, que dalle! Non, décidément, Gameboy Gallery est à oublier.



GAMEBOY GALLERY

© 1988, 1993, 1994 Nintendo

NINTENDO/NINTENDO

PRIX: C

1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	75%
On retrouve le visuel des jeux d'antan: sobre, mais identique aux jeux originaux.	
GRAPHISMES	-
Est-ce vraiment nécessaire de les noter?	
ANIMATION	-
Même remarque que précédemment.	
MUSIQUE	-
Il n'y a pas de musique dans le jeu, à l'instar des jeux originaux.	
BRUITAGES	-
Les mêmes "bip bip" qu'à l'époque.	
DUREE DE VIE	75%
Cinq jeux dans une cartouche, de quoi satisfaire les plus exigeants d'entre vous.	
JOUABILITE	100%
Le déplacement des personnages des différents jeux est des plus simples: Gauche, Droite, Haut et Bas!	
INTERET	85%
Ceux qui ont connu les jeux originaux s'amuseront à redécouvrir Gameboy Gallery. Les autres... aïe!	

JETTE-TOI A L'EAU ET... REGARDE SI TON NOM FIGURE!!!

RESULTATS CONCOURS "SPARKSTER"

1er PRIX : UNE BORNE D'ARCADE

Samy KIM (Paris 13)

Du 2è au 51è Prix : Un T-Shirt SPARKSTER

Alain STEDIE (Frans) - Simone ROUBERT (Nice) - Jacques GAYET (Rimogne) - Jean LEFEVRE (Caumont l'Eventé) - Georges ARRICHI (Morthomiers) - Christine JEGOU (Plourin les Morlaix) - Jacqueline JADE (Bain de Bretagne) - Morgan RAUSCENT (Les Avenières) - Bernard GROSOMOLARD (Nantes) - Eliane VERITE (Angers) - Philippe AUDOINE (Essey les Nancy) - Guy-Michel LAINE (Quincy) - Arnel RABASTE (St Martin Longueau) - Nicole FLEURY (Liévin) - Brendan CHEVALIER (Lyon 3) - Jacques FAIRSE (Les Contamines Montjoie) - André MOLETTE (Paris 19) - Yannick DE MAQUILLE (St Germain en Laye) - Gilles LENAIN (Mantes la Jolie) - Gilbert SEGUE (Landouge) - Cédric KOEPEL (La Garde) - Gilles GUENOIS (Charmes) - Serge DONGAY (Limoges) - Gérard CAZALUX (Bois Colombes) - Gérard RIOU (Sevran) - Renaud THELLER (Saint Quentin) - Alain DIPAS (Marseille 6) - Jean-Philippe NAUSE (Le Chesnay) - Hervé MASSON (La Peruse) - Philippe DUFOUR (Chamoy) - Paul EHRET (Sundhoffen) - Jérôme PRETTE (Poissy) - Laurent LARITTE (Marseille 14) - Jean-Christophe CHATEAU (St Germain du Puy) - Sébastien BERANGER (Livy Gargan) - Pierre-Yves DAUJON (Toulouse) - Morgan MATHIEU (Dammartin aux Bois) - Guillaume BUNOUF (Varvres) - Bruno MILAN (Reims) - Julien MATHIEU (Saint Orens) - Maxime JENOT (Carnac) - Patrick DELAGE (Clamart) - Alexandre MANAU (Marignas) - Laurent AUGNE (St Genis Laval) - Nils BOUAZZ (Goupillères) - Vincent BONHOMME (Souge) - Jérémy JEAMMET (Champigny) - Julien PIEDLOUP (Livy Gargan) - Michaël RAMIREZ (Bouaye) - David MAI (Livy Gargan)

RESULTATS CONCOURS "MACHINES DU FUTUR"

UNE CONSOLE PS-X

Christophe PEN (Breuil le Vert) - Daniel DHOOG (Lissieu) - Christian BRANENS (Notre Dame de Gravenchon) - Paul KHACHADOUR (Marseille 14) - Daniel LEBON (Elancourt) - Brice N'GUESSAN (Bagneux) - David VANCOMERBECK (Aix en Provence) - Julio DE AZEVEDO GOMES (Villiers le Bel) - Marc PERROTIN (Cucuron) - Didier JACQUEMARD (Noisy le Grand)

UNE CONSOLE SATURN

Gilbert LA TERRA (Pagny sur Moselle) - Gérard ROSENTHAL (Babigny) - Arnaud TORBISCO (Mas Catalan) - Maxime SALAT (Yvetot) - Jean-Claude LELAY (Yvry la Bataille) - Fabrice EGEE (Marseille 14) - Augusto GOMES (Villiers le Bel) - Jean-Philippe WILLEMIN (Grenoble) - Serge ABREU (L'Île Saint Denis) - Julien DUPONT (Amberieu en Bugey)

RESULTATS CONCOURS "RISE OF THE ROBOTS"

1er PRIX : Un voyage pour deux personnes à New York + un CD de Brian May + un poster + un T-shirt

Yves LE BELLER (Igny)

Du 2è au 5è Prix : Un CD de Brian May + un poster + un T-shirt

Alain POTYRE (Praha) - Philippe TESSERAND (Bondoufle) - Sébastien LAJLI (Nice) - Jérôme GABORIT (Nantes)

Du 6è au 50è Prix : Un poster + un T-shirt

Gérard PLASSE (Le Cergne) - Amar SAGAI (La Mulotière) - Alain MARTY (Bergerac) - Christophe Limet (Bondy) - Romain CREIGNOU (Lorient) - Philippe KAWINSKI (Villerson) - Stéphane BARILLET (Yverdis) - Angélique BRACHOT (Grande Synthie) - Barthélemy GARRETH (Heiltz le Maurup) - Rédouane KIBOU (Montbard) - David THION (Fleury les Aubrais) - Julien GUILLOT (Paris 10) - Gilles TRUBERT (Lorient) - Guillaume BADART (Douai) - Julien REDON (Toulouse) - Jean-Philippe BLANC (Challes les Eaux) - Maurice BASTIEN (Marquillies) - Jean-Michel ALLES (Salon de Provence) - Alexa PECCARINI (Nice) - Patrick CHADAL (Le Perreux) - Nadia FERRASSE (St Valérien) - Stéphane FOATA (Montgeron) - Stéphane GUILLER (Villourbanne) - Farid NEUMAN (Paris 19) - François-Charles LECUP (Bussy les Dours) - Mahmoud OJARAB (Wattrelos) - Frédéric JAMIN (Villejuif) - Philippe BARRIERE (Paris 19) - Simon MARZULLO (Montpellier) - Nicolas JEANNEAN (St Dizier) - Jean-Paul GRIMA (Marseille) - Stéphane AUTERNAUD (Tresques) - Jean-Charles PROFICHET (Cholet) - Benjamin LORY (Sannois) - Michaël DESAX (Gennevilliers) - Albert TRAN (Montigny les Corneilles) - Damien BRUSSET (La Tour du Pin) - Fanny FATAH (Roissy) - Jacky PELLEGRIN (Amiens) - Philippe ALTMAYER (Remilly) - Adrian GUAY (Gonfaron) - Vincent BONHOMME (Souge) - Florian HENRY (Gramat) - Emmanuel MOREAU (Le Château d'Orléans) - David BONIN (Estillac)

Du 51è au 100è Prix : Un T-shirt

Lionel GERVAUD (St Malo) - Thomas FERRIER (St Genis Laval) - Stéphane Aoustin (St Joachim) - Jonathan FAUVEAU (Cabestany) - Willy RUEL (Donges) - Renaud THELLER (St Quentin) - Cédric CHALEPE (Ancoenneville) - Willy FELTRIN (Tuchan) - Bruce RIBET (St Egrève) - Mario KLEINSCHMIDT (Oberbronn) - Fabien PIFFAULT (Premery) - Thomas PESONEL (Noisiel) - Julien SOCCQUET-CLERC (Demi Quartier) - Laurent GIRAUD (Combs la Ville) - Cédric BORNE (Lyon 3) - Julien AILHAUD (La Saulce) - Laurent HAUDIDEN (Nantes) - Patrice MANGIN (Soizerais) - Ratra SVASAMBO (Nanterre) - Philippe BOUAKA (Paris 15) - Julien LAUREDT (Drocourt) - Gaël LENORMAND (Massy) - Laurent ROBINSON (Le Haillan) - Fabien DUJAU (Bordeaux) - Fabrice GUIRONNET (Grenoble) - Laurent GOETZ (Verneuil s/Seine) - David LAIBERT (Witry les Reims) - Josiane GUCHARD (Pont de Vaux) - Hiraana ROTA (Ploemeur) - Bruno LALANDE (St Germain du Corbeis) - Guillaume SIMON (Changé) - Lydie FERNANDEZ (Montpellier) - Stéphane ROSIN (Avochheim) - Aldo PELLEGRIN (Champigneulle) - Badr BEN MOHAMED (Montfermeil) - Cyril BENEDET (Jolivet) - Paule ALLES (Salon de Provence) - Mathieu NICOL (Brest) - David RENAUDIN (Besançon) - Arnaud CLAIN (Juigne s/Loire) - David GRANZOTTO (Ivry s/Seine) - Christophe COUPE (Royan) - Christophe BOUGEANT (Landivisau) - Christophe ANELINE (St Sever) - Régis DIEJEDALLE (Babigny) - Stéphane FAUTOUS (Ciboure) - Walter MOSSON (Brie Comte Robert) - Yann CHEVALIER (Aubigny en Plaine) - Geoffrey GIEZ (Grigny) - David TENNIER (Rospez)

GAME GEAR REVIEW

Même s'il se situe très loin d'un Virtua Fighter, d'un Toshinden ou d'un Samurai Shodown II, Fatal Fury Special sur Game Gear n'en reste pas moins un rejeton de grande classe. Mais voyez vous-même...

Takara ne chôme pas en ce moment. Après ses conversions de jeux Neo Geo sur 16 bits et sur Game Boy, le voilà qui passe à la portable de Sega avec Fatal Fury Special. Cette conversion a bien entendu fait disparaître un nombre important de personnages, mais les neuf qui restent sont conséquents. Chacun a ses techniques particulières et bénéficie de trois ou quatre coups spéciaux détonnants. De plus, quand l'un se trouve considérablement affaibli lors d'un combat (quand sa barre de vie clignote), il a toujours la possibilité de sortir une petite spécialité pas piquée des hannetons (une Fury, comme dirait l'autre...). Untel se protégera grâce à un mur de flammes, tandis qu'un autre se transformera en Hulk pour quelques secondes. A ne pas louper. En ce qui concerne les modes de jeu, on remarquera l'apparition d'un Survival Game (où vous choisirez six combattants et six adversaires qui se déchireront les uns après les autres...), d'un mode Versus (avec un câble et deux jeux), ainsi que de l'option traditionnelle King of Fighters (appelée aussi mode Story). Vous ne manquerez certainement pas de constater les décors superbes, dignes d'une Neo Geo, avec seulement 8 bits... Nos valeurs ne sont plus ce qu'elles étaient.

FATAL FURY SPECIAL



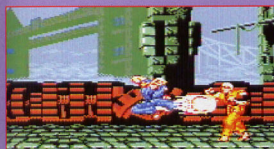
Les manipulations pour opérer les coups spéciaux sont assez classiques (Arc de cercle, Bas + Haut, pression répétée sur certains boutons, etc.).



Deux sortes de protection assez efficaces: le parado et le "gonflement" (pression répétée sur le bouton A).



Le décor de Joe Higashi est, comme sur Neo Geo, le plus beau du jeu...



Takara a même eu la bonne idée d'intégrer un personnage de Art of Fighting, Ryo Sakazaki.



Les Furies ont fait le succès de ce jeu mythique. Il n'y a qu'à voir leur représentation pour comprendre.

AVIS oui, fatal!



SPY

Ce n'est pas pour rien que le magazine Sega Visions a placé en tête de son hit-parade Game Gear ce jeu de baston digne d'une 16 bits. Il n'est que de voir la finesse de certains décors, les couleurs et la qualité générale de la réalisation. La portable de Sega est transcendée. De telles constatations pourraient vous amener à croire que toutes ces jolies choses ont été reprogrammées au détriment de l'intérêt, mais il n'en est rien. Les neuf personnages présents possèdent tous des coups spéciaux étonnants, les diriger est un véritable plaisir et la difficulté est savamment dosée. Je ne vois rien à redire sur cette version, en tout point acceptable, et qui s'avère un très bon investissement pour les amateurs de bonne baston sur Game Gear.



TAKARA/SEGA

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION 75%

La notice vous propose tous les coups spéciaux ainsi que les Furies. Une intro très sommaire.

GRAPHISMES 90%

D'un niveau rarement égalé sur cette console, les sprites des combattants et les décors sont superbes.

ANIMATION 91%

Les combattants sont fort rapides et les ralentissements très peu nombreux.

MUSIQUE 84%

Tous les thèmes originaux ont été conservés, et bien entendu retravaillés pour la Game Gear.

BRUITAGES 79%

Rien de bouleversant. Classique.

DUREE DE VIE 84%

Le jeu à deux, la difficulté et les modes de jeu évitent toute lassitude.

JOUABILITE 88%

Tous les coups spéciaux sont facilement réalisables et se trouvent de surcroît expliqués dans la notice.

INTERET 92%

La portable de Sega est superbement exploitée et supporte parfaitement la conversion de ce mythe.



**PANZER DRAGON
DUNGEON MASTER II
FATAL FURY SPECIAL
HEART OF THE ALIEN
KEIO FLYING SQUADRON
VIEW POINT
WINDJAMMERS
AGRESSORS OF DARK KOMBAT**

SATURN REVIEW



C'est le célèbre dessinateur Moebius qui est à l'origine de la création de l'univers de Panzer Dragoon. On y retrouve les éléments clefs de son dessin animé en images de synthèse (qui n'est jamais sorti...), des "dragons", des chasseurs et une armada ennemie qui n'a rien à envier à ses BD.

Pour son premier shoot-them-up sur Saturn, Sega a choisi la carte du précalculé (votre direction est définie à l'avance, mais vous pouvez monter, descendre, aller sur les côtés...). Mais attention, ce n'est pas parce que cette direction est prédéfinie que l'animation n'est pas calculée en temps réel. Voyez les changements de vue ou les tirs sur les côtés. Les décors s'affichent en fonction de votre positionnement. Trois vues sont d'ailleurs disponibles (très lointaine, à mi-distance et à la place du pilote, avec les boutons X, Y ou Z), mais vous pouvez également pivoter sur vous-même dans quatre directions (Gauche, Droite, Avant, Arrière) de manière à voir ce qui arrive derrière vous ou sur les côtés. Le radar est ici bien utile puisqu'il pointe les différents ennemis à abattre dans votre champ d'action. Usez à foison de votre arme, qui pourra locker de nombreux ennemis différents pour faire la razzia, car plus vous éradiquerez d'ennemis, plus vous aurez de chances de gagner des Continues à la fin des niveaux.

PANZER DRAGON



Les forêts qui tapissent le sol du cinquième niveau sont tout en reliefs, mais pensez surtout à regarder au-dessus de votre tête.

LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Même si tous les dialogues sont en japonais, l'introduction a le mérite de la clarté. Vous êtes un chasseur, un dur à cuire avec une belle arbalète et une monture plutôt étrange. Nous sommes dans le futur, sur une autre planète, et vous allez découvrir un endroit oublié de tous, un lieu étrange situé dans une percée de la montagne. Après une exploration sommaire, vous découvrez que vous avez embarqué dans une bien sombre galère. Vous vous trouvez au beau milieu d'une base ennemie, qui ne va pas tarder à se faire attaquer par un escadron de Panzer. Votre fin aurait été toute tracée si un des Dragoon ne vous avait repéré. Il vous sauve d'une mort atroce mais, au cours de l'opération, le soldat chevauchant la bête a écopé d'un tir perdu. Avant de mourir, il vous transmet son pouvoir. Vous êtes maintenant prêt à chevaucher sa fabuleuse monture...



Le premier niveau se passe au-dessus de la mer. Il fera office de niveau d'entraînement.

AVIS

dragonisé!

Je n'en peux plus, je ne rêve plus... je panzerise! Panzer Dragoon reste à mon avis le meilleur jeu disponible à ce jour sur cette console, et bien malin celui qui arrivera à me trouver un jeu similaire sur quelque console que ce soit. Et puis, ne cherchez pas, Panzer Dragoon est unique en son genre, et donne au shoot-moi-tout de nouvelles lettres de noblesse. La qualité graphique, l'animation, l'ambiance sonore, l'introduction, la jouabilité: tout est optimisé et donne une impression de quasi perfection. De plus, une fois dans le jeu, vous aurez vraiment la sensation d'être aux commandes de cette chose volante que certains appellent, à tort, des dragons. Le nirvana ludique n'est pas loin, la réalité virtuelle encore moins. Nous avons droit avec Panzer Dragoon à une nouvelle génération de jeux vidéo sur consoles, où les rêves les plus fous sont enfin réalisables. Welcome to the next level!

SPY



Le quatrième niveau vous obligera à vous balader dans des couloirs sans fin remplis de créatures douteuses. Alternez le Lock et le tir répété.



Voilà la brillante démonstration de la fonction Lock de votre arme. Maintenez la pression sur le bouton de tir, faites passer votre viseur sur les ennemis et relâchez...

PANZER BOSS...

Chaque fin de niveau est habitée par une de ces affreuses bêtes. Les boss sont généralement très coriaces, et votre acharnement à les battre devra être surhumain (surtout celui du niveau 4). Vous remarquerez en outre que leur déplacement et leurs attaques changent en fonction du niveau de difficulté choisi.

AVIS moi aussi!



NIICO

Après Clockwork Knight et Victory Goal, voici un autre jeu qui utilise pleinement les capacités, encore peu dévoilées, de la Saturn. Si le premier niveau du

jeu oscille entre le beau et le moins beau, dès le deuxième épisode, on est sous le charme: placage de texture à gogo et effets d'ombre et de transparence sur certaines parties du décor incroyables! Inutile de s'attarder sur la bande-son, elle est irréprochable. Enfin, le fait de pouvoir pivoter sur soi-même permet de savoir ce qui se passe sur un angle de 360°, c'est une option intéressante et parfaitement réussie. La difficulté est progressive et devient vraiment hard dès le cinquième niveau... Panzer Dragoon est incontestablement un jeu hallucinant!



Il vous suffit simplement de tirer sur la partie inférieure de cette espèce de ballon dirigeable, puis d'éviter les tirs ou de tirer. Pensez à pivoter.



Ce boss va vous obliger à enclencher la fonction Lock de votre arme. Ciblez-le et lâchez la saucisse. Prenez garde, il est rapide.



Ce boss se compose de deux parties indépendantes. Faites très attention à ses tirs triangulaires.



Ouh! qu'il est difficile à battre celui-ci. Soyez très précis et commencez par viser les bras, puis la tête, et évitez à tout prix son "lasso magnétique" vert.



Arriver jusqu'à ce boss sans perdre trop de vies est le plus compliqué. N'oubliez pas de vous débarrasser de ses deux acolytes rapidement.

PANZER DRAGON™

© SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SHOOT-THÉM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: VARIABLES SELON
NIVEAU DE DIFFICULTÉ

PRESENTATION

96%

De la 3D à gogo pour une présentation et des séquences intermédiaires absolument sublimes.

GRAPHISMES

96%

Rarement égalés sur cette console. Les décors sont variés et le bestiaire très fourni.

ANIMATION

97%

Vos déplacements sont précalculés, mais la rapidité des changements de vue est incroyable.

MUSIQUE

94%

Très rythmée et toujours de circonstance, elle vous emmène vers les douces contrées du CD.

BRUITAGES

92%

Ça explose et ça tire dans tous les sens, et le Dolby Surround vous en mettra plein les oreilles.

DUREE DE VIE

91%

Le jeu n'a que six niveaux mais on le reprend volontiers.

JOUABILITE

90%

On se déplace avec aisance, mais aussi parfois avec lenteur. Les commandes sont simples.

INTERET

95%

Un shoot-thém-up qui passionnera du plus petit au plus grand tellement il est novateur et révolutionnaire. Un chef-d'œuvre!



Ce fantôme dans les jardins de Skullkeep est quasiment invincible.

Avec des graphismes navrants et une animation Asthmatique, *Dungeon Master II* n'en est pas moins un jeu de rôles et de réflexion passionnant. Chronique d'un jeu d'avant-guerre...

Dungeon Master II est un jeu de rôles en temps réel d'une complexité incroyable. Si le mode de déplacement est antédiluvien (pas à pas, avec des rotations de 90°), le réalisme des situations ne laisse planer aucun doute sur la nature du jeu: ici, la réflexion est reine. Vous dirigez une équipe de quatre aventuriers dans leur lutte contre Dragoth. L'aventure commence dans la cave où dorment vos futurs compagnons. Bien vite, vous serez entraîné dans les jardins puis dans l'enceinte même de Skullkeep, le château maudit.

Chacun de vos personnages est défini par un certain nombre de caractéristiques (force, santé, sagesse, etc.) et par un métier. A vous de trouver l'équipe adéquate, le mieux étant de réunir des personnages doués dans les quatre métiers proposés (magicien, prêtre, guerrier et ninja). Le système de magie est des plus complets, avec des niveaux de puissance et des sigles cabalistiques à combiner. C'est en tâtonnant, en observant les objets magiques que l'on découvre les nombreuses incantations et potions. L'équipement est géré de manière réaliste, en fonction du poids et de l'encombrement. L'interface graphique est très intuitive, il suffit "d'habiller" le personnage comme une poupée. On retrouve la même convivialité dans l'écran de déplacement (vue subjective) où une icône en forme de main permet d'agir sur l'environnement. Pour une fois, les monstres ne sont pas bêtes: ils se déplacent intelligemment et fuient quand ils sont blessés. Certains, d'ailleurs, ne sont pas méchants et il est possible de commercer avec eux. Mais le plus intéressant, et le plus difficile, ce sont les énigmes proposées. Entre les dalles, les grilles, les illusions, les pièges, et un timing serré, votre matière grise sera mise à rude épreuve. Est-ce que vous êtes déjà rentré dans une salle où des gouffres magiques se déplacent pour vous faire tomber?

MAGIE, MAGIE!

Le système de magie est génial. On découvre en jouant les bonnes combinaisons de sigles cabalistiques, jusqu'à créer des sortilèges carrément destructeurs. Un must!



A vous de combiner les bons sigles magiques.

LE NERF DE LA GUERRE

Sans argent, gemme ou pièce d'or, vous ne pourrez acheter les belles épées et les beaux objets magiques. Alors, faites des économies et ne tentez pas un passage en force, les gardes sont très costauds.



La vitrine magique est très alléchante.



N'hésitez pas à marchander. On peut être aventurier et avar, non?

DUNGEON MASTER II



L'équipement est géré de manière réaliste.

AVIS

oui, mais



MARC

J'enrage et... je nage dans le bonheur! Autant *Dungeon Master II* est passionnant, autant sa réalisation est nulle. Mais pourquoi persiste-t-on à nous refiler des adaptations sans daigner mettre la main à la pâte? Les graphismes auraient pu être retravaillés, l'animation corrigée... Rien de tel! Ah, si, pardon, la musique est démente... mais on ne l'entend quasiment jamais! Pourtant le jeu en lui-même est fabuleux. Non, sérieusement, DM II est fantastique, pour peu qu'on fasse abstraction de la réalisation. Faites chauffer vos neurones, car il y a une sacrée dose de réflexion.



N'oubliez pas de faire des provisions, sous peine de mourir de faim.



Ce petit sorcier est un grand adversaire. Faites un pas de côté pour éviter les sorts.

AVIS

oui!



SPY

Si vous êtes assez malin pour comprendre qu'une pièce posée sur une table déclenche un système qui fera tourner celle-ci, pour deviner que les yeux mécaniques qui vous balancent des boules de feu doivent être démontés par l'arrière, vous êtes de ceux qui peuvent se mesurer à Dungeon Master II. Car il faut s'accrocher, DM II ne s'adresse pas aux gamins (ou alors aux gamins particulièrement vicieux...) : il est magnifiquement pensé et, dans le genre masturbation intellectuelle prolongée (M.I.P., marque déposée!), on a rarement fait mieux... Une chose, pourtant, me chagrine : les déplacements sont trop lents et la réalisation graphique un peu déprimante. Le Mega CD se dote avec ce jeu d'un programme mythique tout à fait captivant, et il est dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur.

LE MAUVAIS CŒIL

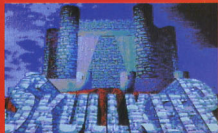
Voici un exemple de ruse que l'on rencontre dans Dungeon Master II. Quand la situation semble inextricable, n'usez pas de la force : il y a toujours une astuce, ou presque.



Passez par-derrière, ouvrez le couvercle et démontez l'œil...



... et la "caméra" ne pourra plus vous voir.



ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

RÔLE/RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 60%

L'intr est intéressante et l'écran de jeu bien fichu. En revanche, le manuel est nul.

GRAPHISMES 50%

On a rarement vu aussi moche sur Mega CD.

ANIMATION 50%

D'une lenteur effroyable. En plus, les temps de chargement sont trop longs.

MUSIQUE 40%

Elle est géniale, mais on ne l'entend presque jamais. Hallucinant!

BRUITAGES 70%

Rien de bien terrible, mais au moins apportent-ils une touche de réalisme.

DURÉE DE VIE 95%

Il faut des nerfs en acier trempé pour terminer ce jeu. Sortez le café pour les nuits blanches.

JOUABILITÉ 60%

DM II est conçu pour la souris. Le pad s'en sort, sans plus.

INTERET 90%

Malgré une réalisation médiocre, Dungeon Master II est passionnant. Sûrement le jeu le plus complexe disponible actuellement sur Mega CD.

REVIEW

FATAL FURY
SPECIAL

Fatal Fury Special débarque en force sur Mega CD! Cette version sort bien après celles sur SNIN, NEC... mais elle est loin d'être la plus mauvaise!

On peut dire que JVC a pris son temps! Et c'est tant mieux, car, contrairement à la version Super Nintendo, tous les personnages du jeu SNK sont présents. A quelques détails près (nous y reviendrons), Fatal Fury Special sur MCD est identique à FFS sur Neo Geo. Vous pourrez même jouer avec Ryo Sakazaki, un des combattants d'Art of Fighting, sans user d'un tip! Les coups spéciaux n'ont pas été modifiés, et chaque combattant en a environ quatre à sa disposition, avec, bien sûr, une Fury, qu'il peut exécuter lorsque sa barre d'énergie est rouge! Les personnages sont fidèles à la version Neo Geo, mais il manque malheureusement dans cette version quelques petits éléments, par exemple le scrolling qui permet d'admirer le décor des niveaux de Tung-Fu-Ru ou de Krauze, ou encore les spots multicolores de la boîte de nuit.... Lorsqu'on joue avec un pad à trois boutons seulement, c'est le bouton Run qui sert de quatrième. Autant vous le dire tout de suite: l'achat d'un paddle à six boutons me semble indispensable, surtout si vous êtes un amateur de jeux de baston! La musique, devenue un classique décliné pour les différentes versions et les dessins animés, utilise parfaitement les capacités du CD! Et puis, si vous en avez marre du jeu, vous pourrez toujours vous rabattre sur le dessin animé, dans lequel Terry Bogard est le héros. Quant à son frère, Andy, il y roucoule avec Mai Shiranou!



Joe décoche un excellent Flash Kick. Prends-en de la graine, Switchette!



AVIS

oui!



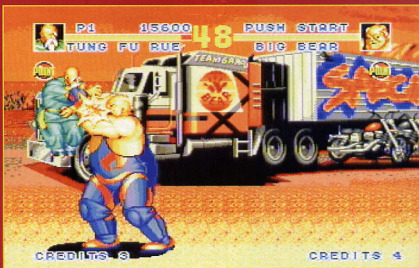
PANDA

Cette version est une réussite, et elle me plaît bien davantage que la version Super Nintendo, dans laquelle certains personnages ont disparu! Mais il faut bien reconnaître qu'aucune des versions MD et SNIN n'arrive à la cheville de la version NEC! Il est vrai qu'il faut posséder l'Arcade Card pour pouvoir profiter sur PC Engine CD des conversions, absolument démentes, des hits de la Neo Geo.... Quand j'en entends certains affirmer que cette console est dépassée, je rigole! Comparez donc pour voir Art of Fighting, World Heroes... sur cette machine à leurs conversions sur 16 bits.

Ce bon coup de latte projette Andy sur l'autre plan!



Kim est un redoutable combattant!



A ne pas attraper à pleines mains, c'est sale!

Les flammes n'ont pas l'éclat de celles de la version NEO!



Le Dragon Punch version Andy Bogard!



LES INCONTOURNABLES

Il y a des choses qui ne changent jamais, et que l'on peut retrouver dans toutes les versions de Fatal Fury. Passage en revue.



Tous les personnages y sont, même Ryo. Ça, c'est du bon boulot!



Vous pouvez incarner Ryo, sans avoir besoin d'un tip: c'est "pur"!



Ah, cette Mail Elle a des avantages cachés que beaucoup lui envie!

AVIS oui, mais...



GIA

Entre les jeux de baston et moi, c'est une véritable histoire d'amour... Après un carton sur Neo Geo et sur Super Famicom, la réputation de Fatal Fury

n'est plus à faire. Il paraissait donc évident que ce jeu allait me faire vibrer. Eh bien, non! Malgré les nombreux personnages bourrés d'originalités, malgré la quantité impressionnante de coups et les jolis décors, il ne m'a pas émue. Pourtant, donner des pains ne me déplaît pas (surtout dans la réalité), mais là, je ne saute pas au plafond. Peut-être à cause du paddle de la Megadrive (rendant difficiles les manipulations techniques), peut-être à cause de l'ombre qui lui font ses concurrents... Alors que j'attendais le méga-hit, j'ai eu entre les mains un simple bon jeu de baston. Cela dit, Fatal Fury Special est l'un de ces jeux qui amortira l'achat du Mega CD.



ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 81%

Rien de bien transcendant: des dessins sympas défilent sur une bonne musique.

GRAPHISMES 82%

Les personnages sont beaux et de bonne taille, mais que les décors sont pauvres!

ANIMATION 85%

Rapide et plutôt fluide. Un bon point.

MUSIQUE 89%

Elle est carrément excellente, bien que sans grande originalité.

BRUITAGES 75%

J'ai déjà entendu pire...

DUREE DE VIE 89%

Comme avec tous les jeux de baston de niveau correct, on peut s'amuser longtemps.

JOUABILITE 80%

Le paddle de la MD est loin d'être la panacée pour un jeu de ce genre, mais on s'en tire.

INTERET 85%

Fatal Fury est un grand classique et, sur Mega CD, je ne vois actuellement pas de titre qui le concurrence...

Profitant pleinement de la capacité de stockage du CD-Rom, Virgin a eu la bonne idée de regrouper *Another World* et *Heart of the Alien* sur le même CD. Le premier épisode est mythique et incontournable, mais que vaut donc le second?

Les sprites ont doublé de volume, le héros est à présent l'Alien ami rencontré dans le premier épisode, le lasso a remplacé le revolver laser, et les intrigues sont toujours aussi coriaces. En fait, nous sommes encore dans le domaine, détesté par certains, du "par cœur" et du bourrage de crâne. Vous avez une action précise à accomplir à un moment précis? Exécutez-la ou vous assisterez à une petite séquence animée qui illustre votre fin. Ces séquences ont d'ailleurs beaucoup gagné en teneur dramatique depuis le premier épisode: vous explosez, ou vous vous prenez une petite douche façon camp nazi; à vous de mourir de la plus belle et de la plus gore des manières. Le principe est toujours le même que celui élaboré par Eric Chahi dans *Another World*. Votre personnage dispose de trois actions principales: tir, saut, course. Mais il ne peut plus se baisser. Grâce à votre fouet laser, vous pouvez vous protéger ou faire exploser de minces portes, voire vous agripper pour franchir des précipices.



Seul moyen d'éviter ces tirs: courir. Et n'allez pas croire que vous êtes en train de fuir, vous ne faites que sauver votre peau.

AVIS oui, mais...



SPY

Il n'y a pas à dire, ces deux jeux ne valent d'être achetés que si vous aimez le genre "je saute à droite de ce pixel, et je refais vingt fois la même scène mais j'aime ça". D'aucuns trouveront cela lassant, d'autres auront déjà filé le CD au p'tit frère pour qu'il joue au Frisbee, d'autres encore passeront des nuits entières à essayer de comprendre comment passer l'étape suivante, et la suivante et la suivante... Tout est ici question de volonté et de goût. Pour ce qui est de la partie technique, *Another World* bénéficie de nouvelles mélodies ainsi que de voix digitalisées supplémentaires, quand *Heart of the Alien* a hérité de sprites plus gros, d'une intro plus longue mais d'une maniabilité un chouïa douteuse. En fait, vous allez vite vous rendre compte qu'*Heart of the Alien* est assez similaire, dans son principe, au premier épisode. Comme d'habitude, voyez si vous aimez le genre, et, si c'est le cas, vous ne serez pas déçu.

HEART OF THE ALIEN

AU CŒUR DE L'ALIEN DE L'AUTRE MONDE!

La compil' n'est pas chose fréquente dans le monde du jeu vidéo. Alors quand on en tient une, on ne la lâche pas. Ce CD innove par le fait que deux jeux sont présentés (*Another World*, réalisé par Eric Chahi, et *Heart of the Alien*, réalisé par Interplay). On aurait pu croire qu'*Heart of the Alien* serait meilleur puisque plus récent, mais il n'en est rien. *Another World* est beaucoup moins linéaire et mieux mis en scène que son grand frère. Les différences sur le plan technique sont minimes, mais l'intrigue a considérablement évolué. Le genre a un peu vieilli depuis *Flashback*, mais certains, comme nous, resteront encore sous le charme.



Another World ou *Heart of the Alien*? Faites votre choix!



Another World a été réalisé par Eric Chahi, celui-là même qui a demandé que la version de *Heart of the Alien* (auquel il n'a pas participé) soit exclusivement réservée au Mega CD.



Voici la séquence intermédiaire qui vous montre que vous récupérez votre arme, comme dans *Another World*.



À droite, vous avez utilisé de votre lasso pour faire un bouclier qui retiendra les tirs ennemis pendant que vous détruisez les trois portes.



À la manière d'*Indiana Jones*, vous utilisez franchir les précipices.



Ce n'est qu'à partir de cette recharge que vous récupérez une arme à part entière, proposant bouclier et lasso.

F THE E N



CLASSIC

Veillez à sauter à bonne distance de ces plantes carnivores. Elles ne vous laisseront aucun répit.



Même si la cadence de chute de ces gouttes peut paraître insurmontable, il vous faudra passer au travers.



votre lasso pour

votre lasso devient-
ciller et tir puissant.

UN LASSO SACHANT LASSER...

... sans s'en faire lassé est un bon lasso! Pour parvenir à résoudre bon nombre d'énigmes, il vous faudra faire preuve de dextérité autant que de ruse, et le lasso sera votre arme de prédilection. Vous pourrez grâce à lui vous agripper au plafond, fouetter les plus téméraires, dresser des champs de protection, ou encore détruire quelques obstacles (en maintenant la pression sur le bouton). Usez-en à bon escient et vous deviendrez, au même titre que nous, de bons lassoers.

MILLE ET UNE FAÇONS DE MOURIR

Beaucoup plus gore que les séquences "mortuaires" du premier épisode, ces petits dessins animés ont la fâcheuse tendance à exciter plus qu'il ne faudrait vos nerfs déjà à vif. Vous me direz, il n'est jamais agréable de mourir...



Une petite douche d'acide vous décomposera en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.



Je vous passe l'incontournable gonflement pour ne vous laisser que le strict minimum: votre squelette.

AVIS oui, mais...



MARC

Je ne suis pas un aficionado de ce genre de jeu. Ce n'est pas qu'il soit mal conçu ou bizarrement réalisé, mais le principe du "je refais cinquante fois la même action" me laisse un

peu perplexe. Dans le genre, je préfère Flashback, qui laisse au joueur une plus grande liberté d'action et de déplacement. Ici, tout est mis en scène de manière à ce que l'on effectue la bonne action au bon moment. Frustrant. Toutefois, ce CD présente l'avantage de regrouper deux jeux en un. Il constitue donc un investissement intéressant et se doit de figurer dans toute ludothèque qui se targue d'être complète.



ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

ADVENTURE-ACTION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BOF

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION

86%

Beaucoup de petites phases intermédiaires et deux introductions longues et bien réalisées.

GRAPHISMES

78%

Les couleurs sont grisonnantes, et les décors peu variés.

ANIMATION

82%

Les mouvements des protagonistes sont fluides, et les séquences animées se laissent regarder.

MUSIQUE

79%

Elle reste dans le ton et participe à rendre l'atmosphère sordide à souhait.

BRUITAGES

80%

Le CD propose quelques voix digitalisées supplémentaires et des cris hyperréalistes.

DUREE DE VIE

86%

Soit vous vous en lassez très vite, soit vous vous prenez méchamment la tête.

JOUABILITE

69%

Le maniement n'est pas très précis, et le personnage pataud (dans Heart of the Alien).

INTERET

84%

Un genre particulier qui a ses détracteurs et ses amateurs. On aime ou on n'aime pas, et si on aime, on passe un bon moment.

ARSENAL

A la base, Spot tire des flammes devant lui ou dans des directions multiples selon les options ramassées. En récoltant des Power Up, il augmente la puissance de son tir et de son autre arme, quand il en a une. Car Spot bénéficie aussi d'armes optionnelles, comme les bombes, les étoiles explosives et les bébés dragons à tête chercheuse. Chaque nouvelle "sous-arme" ramassée remplace la précédente.



Les bombes tombent sous Spot et Rami pour détruire les ennemis au sol.



Les étoiles explosives peuvent aller dans les huit directions du paddele du moment que c'est la direction opposée à la vôtre.



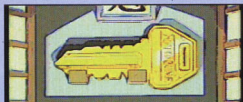
L'attaque Kamikaze s'effectue par une pression sur C: les deux bébés dragons partent en couverture.



Très puissante, l'attaque Kamikaze est toujours disponible.



KÉLO



Un shoot-themp-up nippon et mignon débarque sur le MCD. Il est question d'une clef, d'un trésor et d'un raton laveur. Ça peut effectivement sembler mystérieux. C'est vrai que les ennemis sont étranges... et drôles!

Rami est la descendante d'aliens ayant visité la Terre il y a bien longtemps. Elle est la gardienne d'une clef laissée par ses ancêtres. Hélas, ni elle ni ses grands-parents acariâtres ne savent où est le trésor lié à cette clef... qui vient d'être volée par le Dr Pon, un raton laveur démoniaque. En tenue de Jeannot Lapin, l'unique des gardiennes de la clef depuis des générations, Rami, juchée sur son dragon volant Spot, part à la recherche de son bien en tirant sur les alliés du toubib. Mais ce ne sont pas ses seuls ennemis: elle devra aussi combattre la marine US et l'armée russe, qui osent se mêler de cette histoire (les Japonais règlent toujours leur compte...). Cinq niveaux de vitesse et trois de difficulté permettent de corser à volonté l'action des sept niveaux de ce shoot'em up entrecoupé de séquences animées très réussies.



Des ennemis à la Parodius avec, par exemple, des cochons volants et de gros chats qui, une fois touchés, se multiplieront.



FLYING SQUADRON



AVIS

oui!



ELVIRA

C'est sur MCD, ça? Nooon, j'y crois pas... L'événement se faisait rare ces temps-ci: un bon shoot'em up sur le Mega CD ("un bon jeu tout court", diront les mauvaises langues). Si vous aimez les dessins animés japonais, vous allez adorer cette histoire de trésor avec ses deux héros adorables: Spot le dragon et Rami la blonde Bunny. La difficulté est bien dosée, l'animation vraiment correcte (il y a quelques bugs; les miracles ne sont pas pour tout de suite...) et les ennemis sont variés et marrants. Le Panda, joueur émérite dès qu'il est question de japonisation, ne vous dira pas le contraire. On aurait d'ailleurs pu finir le jeu si Spy n'avait pas shooté dans la console au moment critique du boss du cinquième niveau... On est tous parti au café pour se remettre de cette tragédie, et on a parlé du jeu: il est vraiment cool.

RAMI DANS TOUS SES ÉTATS



VITESSE ET... PATIENCE

Il existe dans le jeu des boss de milieu de niveau qui s'effacent souvent avant leur destruction totale. Si vous arrivez à les dégommer à temps, une vie supplémentaire vous sera peut-être offerte. Chaque niveau vous permet d'en gagner une. Les boss de fin de niveau sont puissants et demandent une vitesse de réaction rapide, mais aussi beaucoup de patience pour les laminer peu à peu. Attaque Kamikaze de rigueur.



Un banal attelage tiré par des vaches au premier niveau. Une grosse arme se cache dessous.



Une pieuvre aux tirs destructeurs et aux éclairs meurtriers vous attendra dans le niveau 2.



Vite! Faites un max d'attaques Kamikaze pour dégommer ces toupies. Une vie supplémentaire est à la clef.



Des décors dépouillés pour ce niveau 5 qui regorge de robots.



Le boss du niveau 4: la forteresse volante de la marine américaine. Sus aux Yankees!



"Over here!" clame le capitaine quand il apparaît sur le bateau. Le temps de viser et il a disparu. Quand ils sont plusieurs, c'est forcément plus dur!



Un train qui prend la tête tant son arsenal est varié. C'est à ce moment que Spy a marché sur la console et que Panda l'a injurié...

AVIS

oui!



PANDA

Voilà un bon petit shoot-them-up! Ça faisait longtemps que je ne n'avais pas frotté mon pad à ce genre de jeu! Certes, il n'atteint pas des sommets, mais on s'amuse, et c'est l'essentiel. Les graphismes, sympa, sont cuisinés à la sauce nippone, il est maniable, avec des options de tir intéressantes, et sa difficulté est bien dosée... Par certains aspects, il fait penser à Parodius, mais il n'égale pas ce grand classique, ne serait-ce que parce qu'il manque de couleurs.



ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: D

SHOOT-THÉ-M-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION

90%

Un DA japonais qui semble tiré d'une vidéo comme préambule. Notice parfaite.

GRAPHISMES

85%

Souci du détail pour les ennemis, mais des deuxièmes plans basiques.

ANIMATION

84%

Fluide et agréable, si ce n'est de très rares ralentissements quand il y a foule à l'écran et des clignotements de sprites au cinquième niveau.

MUSIQUE

91%

Elle assure, tant par sa qualité sonore que par ses thèmes. En symbiose avec le jeu.

BRUITAGES

83%

Sympathiques et bien rendus. Voix digitalisées tout à fait réussies.

DURÉE DE VIE

79%

Une difficulté moyenne qui se corse selon les options choisies.

JOUABILITÉ

90%

Rami et Spot obéissent au doigt et à l'œil.

INTERET

87%

Un shoot'em up réussi, peuplé d'ennemis originaux et entrecoupé de séquences animées très sympa.

Ce mois-ci, les possesseurs de "Nedge-CD" et ex-possesseurs de "Nedge-tout court" redécouvriront peut-être Windjammers, Agressors of Dark Kombat et LE Viewpoint, shoot parmi les shoots. Pas bien neufs en vérité, mais d'une grande qualité (exception faite d'Agressors of Dark Kombat), tous ces jeux débarquent avec des sons d'enfer sur Neo Geo CD. Séquence nostalgie...

Switchaïa, le pigiste de l'extrême

DATA-EAST

La plage, le stade et beaucoup d'autres terrains vous attendent pour des matchs rapides qui mettront à sec votre jauge d'adrénaline. Les joueurs disponibles correspondent aux exigences de chacun: les joueurs pour débutants sont rapides mais peu puissants, ceux pour experts sont puissants. Un jeu fort sympathique avec des Bonus Stages lors du jeu contre l'ordinateur, quatre niveaux de difficulté et une action trépidante. Mais de quoi parle-t-on? De Frisbee, bien sûr...

Il est possible, en récupérant la Frisbee au bon moment, d'effectuer des super-tirs qui iront jusqu'à entraîner l'adversaire au fond des cages.

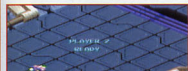
Le premier tableau-bonus vous offre une balade du type "va-chercher-la-balle", dans la peau d'un bon toutou qui doit rattraper un Frisbee le plus tard possible: la performance est alors fonction de la distance.



Certains terrains possèdent des bumpers, et vous avez intérêt à aiguiser vos réflexes.

SNK

Le super STU (traduisez "shoot-them-up") de SNK est dispo sur la NG-CD. Une action sans trêve, de la musique bien rythmée, des sprites par milliers, voilà les atouts de Viewpoint. Il y a aussi des Warp Zones et tout plein de bonus. Bref, une petite merveille dotée d'une bonne durée de vie, aujourd'hui en qualité CD.



On peut jouer à deux, mais alternativement seulement.



Le deuxième niveau est aquatique. Ici, un poisson très difficile à tuer.

Le premier boss du jeu. Il est beau, non?



SNK/ADK

Vous disposez de huit combattants, dont certains déjà connus, et entre autres l'illustre Fuuma du célèbre World Heroes, très remarqué lors de sa sortie (à l'époque bien sûr). Pourtant le jeu, lui, ne ressemble pas vraiment à World Heroes: trois boutons sont utilisés pour le coup de poing, le coup de pied et le saut. Par ailleurs, des objets en provenance directe du décor vous serviraient d'armes ou de bonus. Agressors of Dark Kombat est un jeu de baston avec des règles façon Street of Rage et des coups spéciaux à la Street Fighter. Un peu lassant, à la longue...



Bobby, le petit des quartiers du Queen, possède un ballon dont il use pour asséner des uppercuts "dunkés" redoutables.



Les combats à la pelle sont réservés aux boursins de base only!



Une fois que vous avez poussé l'adversaire à bout, sa barre de Power clignote et il peut exécuter un "Gigo" (authentique: "gigo" est la traduction française dans le jeu de "giga").

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

SONY PLAYSTATION



JEUX

Ridge Racer
A IV
Ultima Parodius
Philosoma

Motor Toon GP
Metal Jacket
Kileak, the Blood
Raiden Project II
... et plus

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu
au choix

Version française
ou japonaise



PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN



JEUX

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork

Knight
Panzer Dragon
Tama
Myst

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu
au choix

Version européenne
ou japonaise

PLAYSTATION ACTION REPLAY



- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCÈDE TOUS LES NIVEAUX

NEW

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

**NOUVEAU MODELE
"ADAPTATEUR II"**

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles
SUPER NINTENDO®.

ATARI JAGUAR



1290 F !!
Garantie 1 an

Version française
et américaine

Demandez nos packs spéciaux

JEUX

Conan
Syndicate

Iron Soldier
Theme Park

Rayman
Val d'Isère ...

NEO GEO CD2



NEW
Garantie 1 an

TOP LOADING
Version française
ou japonaise

JEUX

Fatal Fury 3
Aerofighter
Top Hunter
Sidekick 3

Galaxy Fight
World Heroes Jet
Agressor of Dark
Kombat ...

ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street
Fighter 2X - Gun - Joypad

JEUX 3DO

Power Slide
Space Ace
Perfect
General

Quarantine
11 th Hour -
Seguel to
7 th Guest

Myst
Corpse Killer
Clayfighter 2
Gex ...

ATARI CD ROM JAGUAR



1290 F !!
Garantie 1 an

**PACK JAGUAR + CD ROM
2490 F !!!**

NOUVEAUX JEUX Nous contacter

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW
2490 F !!

Jouez vos jeux 3DO
sur votre PC et
compatibles

Les prix peuvent être
modifiés sans préavis.
Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone
au (1) 49 48 93 40
ou par fax
au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h)
ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
• Chèque • CB

• Contre remboursement



Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OZEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

ARCADE

LE B.A.-BA DE LA BAFFE!

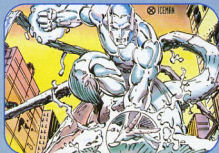
Voici en vrac et dans le détail les avantages et les principes de combat de X-Men. Tout d'abord, on peut se déplacer durant la pause entre les batailles. L'énergie accumulée au cours du précédent round est conservée. La parade s'effectue toujours en mettant la manette en arrière, mais une option Autoparade fait son apparition. Fort avantageuse, elle limite cependant la puissance du combattant. Le rayon optique de Cyclope, par exemple, ne peut plus être dirigé vers le haut ou le bas. Deux impulsions rapides vers l'avant ou l'arrière permettent de foncer ou de glisser (une bonne manière de commencer un Combo). Il est possible de modifier la trajectoire de la plupart des missiles et Capcom s'est évertué à adapter la jouabilité au talent des joueurs. Fini donc les racles bloquées dans un coin. Le super-saut permet de s'envoyer en l'air et de doubler l'aire de combat en hauteur. On peut frapper un adversaire à terre (yark! yark!) et les projections et autres contre-projections sont exécutables en l'air comme à terre. Tout est dit, il ne vous reste plus qu'à passer à la pratique!

COMBOMANIA

Un Combo est une série de coups enchaînés dans un mouvement continu. Il existe trois manières de réaliser un Combo dans X-Men. La première consiste à placer un coup spécial derrière un coup normal. La deuxième s'inspire de Darkstalkers: il s'agit de décocher une série de coups normaux, allant du plus faible au plus puissant (X-Men a six boutons: trois pour les pieds, trois pour les mains). La dernière forme de Combo dérive de la précédente, à ceci près que l'on peut mélanger les coups de pied et de poing. Seuls trois personnages peuvent enchaîner les six coups normaux dans un Combo: Cyclope, Psylocke et Gouki (voir plus loin).

ICEMAN

Robert "Bobby" Drake a le pouvoir de générer un froid intense. Son rayon de givre est particulièrement redoutable. Il peut dévier les lasers.



X-MEN

EDITEUR: CAPCOM

Les héros de papier se payent un trip dans le monde de l'arcade. En maître d'œuvre de ce jeu de baston taillé sur mesure, le géant Capcom en personne. C'est parti pour 300 méga de folie pure!

CAPCOM-X

Située en dessous de la barre de vie, la barre d'énergie augmente à chaque fois que vous exécutez un coup spécial, normal, ou une projection. Il existe trois niveaux d'énergie. Au premier, seuls les coups réguliers (spéciaux et normaux) sont autorisés. Au deuxième niveau, on peut faire une X-Ability (c'est-à-dire un coup spécial de mutant). Au troisième niveau, quand la barre est au maximum, on a droit au Hyper-X: l'expression ultime et dévastatrice des pouvoirs de mutant.

X-TIPS

Un tip sur l'écran de sélection des personnages permet de jouer Gouki, le boss secret de Super Street Fighter II Turbo. Bande de petits veinards, Capcom veut bien qu'on la dévoile, alors prenez des notes (non, pitié, n'arrachez pas la page!) et courez vite dans votre salle d'arcade.

Avec la manette du premier joueur, sélectionnez Spirale et faites une pause pendant deux secondes. Maintenant, sans vous arrêter, sélectionnez dans l'ordre: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, et, enfin, arrêtez-vous sur Silver Samurai. Attendez deux secondes et appuyez sans relâcher sur les boutons correspondant aux coups suivants: pied faible + poing fort + pied fort.

Après une courte pause, Gouki devrait apparaître. Le timing est très important. Bonne baston!

COLOSSUS

Piotr "Peter" Rasputin est d'origine russe. Capable de changer sa peau en un métal organique hyper résistant, c'est l'homme fort des X-Men. À comparer à Zangief de SF II. Ses coups normaux font mal, même avec la parade.



WOLVERINE



Plus connu sous le nom de Serval en France, Wolverine est un tueur. Avec ses griffes en adamantium et son pouvoir auto-guérisseur, c'est un adversaire redoutable au close-combat.

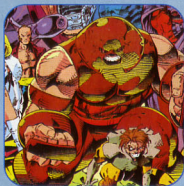


SENTINEL



La Némésis des X-Men. Ce robot géant a été spécialement créé pour détruire les mutants. Très lent, mais très puissant.

JUGGERNAUT



Le fléau, comme on l'appelle chez nous, est virtuellement indestructible. Heureusement, dans le jeu, il n'est que très difficile à battre. C'est le premier perso caché de X-Men.

SPIRALE



Cette créature interdimensionnelle au service de l'immonde Mojo est plus redoutable que la déesse Shiva. Habile à la téléportation et la magie, elle peut se rendre invisible, invoquer des épées dansantes et se métamorphoser avec l'attaque Hyper-X.

SILVER SAMURAI



Ce samouraï est le chef du clan Yashida. Il utilise son katana pour catalyser ses pouvoirs de mutant: moult X-Abilities et deux Hyper-X (ses coups normaux sont spéciaux).

STORM



Tornado (c'est son nom français), Storm a le pouvoir de maîtriser les éléments. C'est le seul personnage capable de voler. Si vous voulez lui faire du mal, il va falloir sauter haut. Attention à ses éclairs.



MAGNETO



Le méchant par excellence. Magneto est le big boss du jeu. Il n'y a qu'une chose à dire: bon courage!



CYCLOPS



Scott Summers est le chef des X-Men. Son rayon optique est capable de venir à bout des pires ennemis. Son attaque Hyper-X fait partie des plus spectaculaires dans les jeux de baston.

OMEGA RED



Créé à partir d'une expérience en Russie qui a mal tourné, Omega Red est un mutant capable de libérer des phéromones mortelles. En clair: il pue la mort. En plus, ses anneaux en carbone-dium sont des armes terribles.



PSYLOCKE



Betsy Braddock est une guerrière ninja et une mutante aux pouvoirs psychiques énormes. Sa dague psy fait des ravages dans les neurones. Elle est capable de réaliser un Combo avec les six boutons.

SPEEDY GONZALEZ

SPEEDY PRÉSIDENT! Y'A PAS DE RAISON!

Alors comme ça, tout le monde se présente aux élections... Et vous pensez sérieusement que ces blaireaux vont gagner? C'est pourtant moi qui ai le meilleur programme, jugez-en plutôt: gruyère gratuit pour tout le monde – enfin, seulement pour ceux qui jettent leurs pièges à souris –, Tequila à gogo itou – sauf pour ceux qui piquent mes bouteilles dans la réserve –, que des bons jeux pour vos consoles – ça va être dur mais faut y croire – et, surtout, Ze Killer en ministre de l'Intérieur! Vu son amour de l'humanité, il est idéal pour le poste, non? Enfin, seulement s'il enlève les pièges à souris qu'il a posés devant mon trou depuis que j'ai déposé un préavis de grève...



MEGADRIVE

91%

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam Tournament Edition sur Megadrive serait-il meilleur que la version Super Nintendo? C'est en tout cas l'avis de beaucoup d'entre nous, ici à la rédaction. Les joueurs se déplacent plus rapidement sur le terrain (!), les bruitages, même s'ils ne sont pas de meilleure qualité que sur la SNIN, sont beaucoup plus nombreux (re!) et l'ambiance sonore générale est bien mieux rendue (re-re!). Les graphismes se sont améliorés par rapport à la version 94. On notera par exemple le très joli sigle "NBA Jam Tournament Edition" sur le parquet de jeu. De gros efforts de programmation, donc, et c'est tant mieux pour nous!



SUPER NINTENDO

75%

KID CLOWN IN CRAZYCHASE

On a enlevé la fiancée du clown! Pour la récupérer, il doit traverser des dizaines de niveaux qui tiennent plutôt de la course d'obstacles. En effet, Kid Clown doit éviter des bombes, des troncs d'arbre, des haches, des clous... et tout cela en avançant le plus vite possible. Par ailleurs, vous devrez faire preuve de jugeote pour décider du meilleur itinéraire à prendre. Les décors, bien colorés, sont en 3D isométrique: vous évoluez en diagonale à l'écran. Cette vision particulière rend vos sauts un peu aléatoires car la distance qui vous sépare des obstacles est difficile à appréhender. D'autre part, vous devez récupérer des talismans dans des ballons au cours des niveaux, et pas moyen de retourner sur vos pas si vous en loupiez un! De l'humour, un angle de visualisation original, mais une jouabilité médiocre, ce qui est crispant.



MEGADRIVE

79%

CLAYFIGHTER

De la baston originale avec huit personnages délirants qui semblent issus d'un dessin animé d'horreur. Leur souple animation en fait des combattants originaux et très efficaces. Chacun d'eux use de coups de base et de coups spéciaux pour remporter le round. Trois niveaux de difficulté sont proposés et une option vous permet de régler la vitesse des attaques. Un jeu vraiment marrant en mode 2 joueurs et, pour une fois, pas une goutte de sang ne perle à l'écran.



SUPER NINTENDO

80%

SUPER BC KID

Ce jeu de plates-formes plutôt marrant met en scène un bébé préhistorique perdu dans le futur, c'est-à-dire notre époque. Chaque étape de son aventure propose plusieurs sorties différentes pour varier l'enchaînement des niveaux. Par ailleurs, les passages secrets et tableaux-bonus sont assez nombreux. Pour se battre, le Kid utilise sa tête, à grands coups de bouffe. Les bonbons de couleur transforment notre préhistorique bambin, qui devient petit comme un microbe ou gonfle comme un ballon. La viande, elle, rend notre Kid très féroce. La panoplie de transformations est attrayante mais le personnage est du genre lent et l'action demeure classique.



GAME BOY

77%

THE FLINTSTONES

Un jeu de plates-formes aux graphismes sympa pour la GB, avec même quelques rotations de sprites à l'écran! Mazette, impressionnant! A part ça, l'action est très classique: Fred sait à chaque début de niveau quelle est sa mission. Il doit ramasser des balles, des œufs, des cristaux, des ours, actionner des interrupteurs pour ouvrir des passages secrets ou mettre des blocs en marche pour progresser... Les tableaux-bonus sont sympas: du bowling au morpion, en passant par de petits jeux de mémoire ou une simple machine à sous. Les boss sont également présents et se dégonnent à raison de sauts répétés sur une partie de leur corps. Un jeu classique mais bien réalisé.



MEGADRIVE 32X

82%

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

L'occasion de piloter trois super-motos sur douze circuits. Virages en épingale à cheveux, trempins... tous les circuits ont leurs propres caractéristiques. Pour gagner, tous les coups sont permis. Onze adversaires prennent le départ avec vous: un festival de coups de poing ou de pied, tout est bon pour gagner! Trois niveaux de difficulté et un mode 2 joueurs (écran divisé en deux) sont proposés. Ce qui se soit à l'entraînement ou en compétition, vous pouvez effectuer des acrobaties aériennes pour gagner du terrain et dépasser vos adversaires. Votre but est d'arriver dans les premiers pour amasser l'argent des primes et grimper dans le classement. Les graphismes sont très pixélisés mais, dans son genre, le jeu est bien réalisé.

SERVICES

LES BONNS PLANS DE MANGA ET SES NYAMEN S.D.



→ KATANA

Une vraie "Fury"

"Les nouveautés qui tuent, les prix qui tranchent!". Et bien en voilà un beau programme ma douce et tendre Katana (tu pourrais presque rivaliser avec Manga... quoi que t'as pas d'aussi gros flingue!). J'en connais qui vont penser que Katana est "encore un petit nouveau qui frime..." Et non! Katana n'est pas là pour "trancher" la concurrence (elle est là ton connaisseur?), ce n'est pas son but, d'ailleurs elle fait même un bisou au passage à ses potes de Gernu Otaku! C'est vrai quoi, on ne va pas se lasser entre nous, on préfère garder nos forces pour Vous tout simplement! Et des biceps, il en faut pour que vous trouviez chez nous les jeux vidéo (ou presque), tous les nouveautés (France, USA, Japon) sur toutes les machines officielles ou d'import de la Saturn et PSX à la Super Famicom en passant par la 3DO, la Game Gear et toutes les autres (même le CDI! J'y

crois pas!)... Et que les fauchés n'hésitent pas à parler: nos prix sont compétitifs mais en plus, c'est facilités de paiement, on est très cools. Katana, c'est aussi la Japonimation à portée de main sur le ... téléphone au 16 (1) 40 34 59 31, histoire de vous ouvrir l'esprit sur ce monde subtil que vous soyez débutants, futurs passionnés ou déjà collectionneurs chevronnés... Des classiques goodies à gogo DBZ et Sailormoon aux Mangas en français ou japonais mais aussi des figurines en résine, des

Art Books et plein d'autres magazines mensuels (Edge, Newtype, Candy time...): Nous pouvons tout avoir! Ou en tout cas, nous ferons tout pour! Ah, un dernier détail: n'hésitez pas à faire vos réservations à l'avance sur les nouveautés à venir en jeux et mangas, vous ne serez pas oubliés... Catalogue gratuit en couleurs sur demande au 40 34 59 31.

Katana - 7 rue Maffre, 75 019 Paris.

Ouvert tous les jours de 9h à 19h30 et même le dimanche de 10h à 14h!

→ OBJECTIF GAMES

Où l'invasion ludique

Aiors eux, ils n'arrêtent pas! A croire que bientôt toutes les villes de France auront leur boutique "Objectif Games"! Il faut dire qu'avec leur franchise gratuite pour les nouveaux revendeurs, il y a pas mal de joueurs qui se lancent dans l'aventure: c'est ça le sens du commerce! Tenez, rien que ce mois-ci, deux nouveaux magasins ouvrent leurs portes à Mulhouse et à Marseille... Faut arrêter de pondre, les gars, la poule est fatiguée! Quoique, si elle est aussi passionnée que ses patrons, les petits Games vont encore se multiplier... et tant mieux! Car les bougres tiennent leur objectif avec un très grand choix de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont de la partie). Par ailleurs, ils sont spécialistes des dernières consoles sorties: la PC FX, la Saturn, la PSX, la 3DO et la Neo Geo CD n'ont pas de secret pour eux! D'ailleurs, posez leur des colles et testez les machines pour être sûr de votre choix, ça ne posera pas de problème.

Objectif Games - 11 rue de la Justice

- 68 100 Mulhouse. Tel: 89 46 48 43

Objectif Games - 3 rue Achille Maffre

- 34 340 Marseille. Tel: 67 01 74 14

Pour la franchise gratuite, renseignements au 21 23 46 43



"LE PETIT NOUVEAU QUI PEUT TOUT VOUS AVOIR"

JEUX VIDEO

- Tout ce qui est jouable sur toutes les consoles...

En var: Panzer Dragon (Saturn), Tekken (PSX), Chaotix (32X), Graduation 2 (PC FC), Kusumi Ninja (Jaguar), NBA Jam (SN), Legend of Thor (MD), Chronotrigger (Super Famicom), Samurai Shodown (MD, Game Boy)... Et bien d'autres encore!

UTILE

- Câble pour moniteur Amertad: 140 F
- Manette Saturn/PSX, Memory Card...

JAPONIMATION

- Tout sur DBZ, Sailormoon Manga n° 40

OUI, mais aussi...

- Tout les mangas: français (video: Grl. Al n° 5...), japonais (Fatal Fury 2...)
- Goodies en série (figurines, cartes, posters toutes séries)
- K7, OAV inédits: français (Iria, Yokoh...), japonais (Street Fighter II Movie, Bio Broly...)
- Art book, magazines (Game Fan, Candy Time)

"Des nouveautés qui tuent... des prix qui tranchent..."

Pout tout savoir sur nos News, prix, disponibilités, passer vos commandes et réserver:

☎ 16 (1) 40 34 59 31 ☎

Pour commander, indique nous bien sur, les noms, adresse, numéro de téléphone et l'objet de ta commande.

OBJECTIF GAMES

FRANCHISE GRATUITE

Demandez nous gratuitement une documentation: **OBJECTIF GAMES**
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

SUPER NES	MEGADRIVE	NEO GEO CD	PSX
DBZ 3 (FR) 499	32X Virtua racing 449	Console 50hz 3290	Console Pal 449
Donkey kong 399	32X Doom 349	Console 60hz 3490	Ridge racer 449
Demon crest 449	32X Motocross 449	AOF 2 399	Toshinden 549
Megaman X2 449	32X Space Harrier 399	Galaxy Fight 449	Cyber sled 449
Earthworm J 449	Lion king 399	Sidkicks 2 399	Tekken 449
Samurai 3 449	Mr. Nutz 399	King of F. 94 399	Darkstalker 449
NBA live 95 449	Soleil 399	Samurai 2 399	Parodius 449
NBA jam TE 449	Shining force2 399	View point 449	Motor town 449
Street racer 399	Syndicate 399	Last resort 449	Autres news 449
Star wars 3 449	Flink 399	Trash rally 399	SATURN
Lion king 449	Thork 399	Aero fighter2 399	Console Pal 449
Superstar soccer 449	Mr. Nutz 399	World hero 449	Virtua fighter 499
Super sf2 449	Animanics 399	3DO	PanzerDragon 499
Chronotrigger 549	Sparkster 399	Super SF2 375	Gotha 499
Jordan 449	Tiny toons 2 399	Samurai 375	Daytona USA 449
Mortal K 2 449	Sonic 4 379	Fifa 375	Victory goal 549
Batman 449	NBA JAM TE 399	Theme park 375	Autres news 449
Rise of Robots 449	Probotector 399	Return Fire 375	PC-FX
Syndicate 449	Dragon 399	Need speed 375	Battle heat 599
Power drive 449	Power drive 399	Road rash 375	Autres news 449
Autres news TEL	Autres news TEL	Autres news TEL	

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43	237, Rue Carnot 59150 Wattrelos 20/02/04/54	18, Bd Maginot 57000 Metz 87/36/83/59	NEUE & OCCASION SUR TOUTES LES CONSOLES. POUR COMMANDER TEL AU MAGASIN LE PLUS PROCHÉ.
--	---	---	---

DEUX NOUVELLES
OUVERTURES

11, Rue de la Justice 68100
Mulhouse
89/46/48/43

3, Rue A. Maffre
de Bange 34340
Marseille
67/01/74/14

EXPEDITION COLISSIMO 48 HEURES. FRAIS
DE PORT : 30F/JEU, 50F/CONSOLE, CRBT + 30F



Paiement
Chèque / carte bleue /
contre remboursement

Envoi
24/48 heures
en colissimo

Frais de port
35 F
Contre Remboursement
28 F

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

Plus de 500 revendeurs font déjà appel à leur service ! Pensez-vous : avec + de 10 000 jeux et machines en stock, JPF a de quoi contenter les plus difficiles, ceux qui veulent la quantité, les bons prix, toutes les nouveautés et surtout des délais de livraison rapides! 24 Heures en Chronopost, ça vous dit quelque chose ? Le grossiste d'envvergure: ses entrepôts sont pleins, sa VPC efficace et rapide ... De plus, il importe lui-même les PSX, 3DO et Saturn, ce qui le rend compétitif à souhait. Jugez-en vous même : JPF possède déjà l'Action Replay pour la PSX et le mega jeu Daytona USA sur Saturn. Quant au CD-ROM de la Jaguar, c'est pour très bientôt...



Avec une devise aussi sérieuse que Prix, Service et Qualité, le chevalier grossiste est en quête non pas du Graal mais de professionnels qui sauront tirer partie de tous ces trésors ludiques...

JPF Import - 21/23 rue de Clichy - 93 584 Saint-Ouen Cédex
Tel: 16 (1) 49 48 93 40



Konci et DBZ c'est une longue histoire d'amour

Comme leur nom l'indique, il n'y a pas besoin de longs discours pour vous présenter Konci... Spécialiste DBZ, Konci présente sur plus de 150m² de magasin toutes les dernières nouveautés en provenance du Japon! Un nombre hallucinant de cardass, de posters, de figurines et de goodies inconnus du commun des mortels!!! N'oubliez pas les classiques de la Japanimé (Sailormoon, Yû Yû Hakusho...) car Konci c'est d'abord le magasin de la Japanimé en général. Venez découvrir leur énorme choix de CD, vidéos ou autres mangas.

Mais Konci propose également un stock de jeux vidéo neufs et d'occasion à des prix démentiels! Konci n'est pas égoïste, il propose à n'importe quel revendeur ses produits afin de satisfaire le plus grand nombre de fans à travers toute la France! Konci: le meilleur moyen de prendre des vacances au Japon pour pas cher!!!

Konci - 123 Bd Voltaire - 75 011 Paris. (Métro Voltaire)

Tel: 16 (1) 44 93 51 30 - Fax: 16 (1) 44 93 5134



Mais l'asile, c'est pas pour demain!

Non, nous ne sommes pas fous! D'au(n) disent que nous sommes mabou, de tout vous faire tester avant d'acheter, comme vous alliez casser les noix et les machines... Non, nous ne sommes pas fous! Oui, nous louons des centaines de titres SNIN, MD, MCD et 3DO, et alors? Comme ça, pas d'entourloups possibles: vous êtes sûr de votre choix. Et des qu'il y aura plus de titres disponibles, nous louerons aussi des jeux Saturn et PSX! Vu leurs prix, je ne crois pas que ce soit une idée si folle que ça... C'est comme nos facilités de paiement: on vous propose de payer en plusieurs fois sans intérêt. Ça, c'est peut-être un peu fou mais bon ça nous regarde... Alors, venez nous soutenir, adhérez à notre club: Ils sont déjà plus de 1 000 joueurs, loueurs et acheteurs (sur place ou par correspondance), à en faire partie. Une fois votre carte de fidélité Crazy Games en poche, à vous la possibilité de gagner notre grand concours annuel! L'année dernière, le vainqueur du championnat SSF a gagné un bon d'achat de 1000€. Tentant, non? Pouvons encore plus loin les cadeaux de folle avec des jeux d'occasion à partir de 80F sur place ou en VPC. Décidément, je ne crois pas que

Prix - Service - Qualité
Importateur - Distributeur

Téléphone
(1) 49 48 93 40

- ✓ + de 500 revendeurs
- ✓ 10 000 jeux et machines en stock
- ✓ + de nouveautés
- ✓ Livraison Chronopost 24 Heures
- ✓ Un service de VPC rapide, efficace et sérieux à votre service
- ✓ Importateur **SONY PSX**
SEGA SATURN
PANASONIC 3DO

FAX : 40 10 95 99 TEL : 49 48 93 40

JPF Import
21 - 23 rue de Clichy
93 584 Saint Ouen Cédex
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

SONY PLAYSTATION AVEC PERITEL
+ 1 JEU «TOSHINDEN» = 3990F

Les prix indiqués peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite disponibles.

GOODIES DRAGON BALL Z

FIGURINES BATTLE COLL.		VIDEO SECAM COULEUR	
Vol. 1 à Vol. 9	79F	Vol 6 100 mille guerriers	129F
Vol. 10 à Vol. 16	109F	Vol 7 L'offensive cyborgs	129F
Figurines à monter		Vol 8 Broly	129F
Trunks et Goten à monter	189F	Vol 9 Bojack	135F
Super Goku 3ème Trans.	199F	Vol 10 Père Son Goku	135F
Fusion Trunks et Goten	199F	Vol 11 Histoire de Thunks	135F
		Vol 12 Dragon Ball	135F
Full Color Battle No. 1 à 8	129F		
Best of Son Goku 40 cm.	299F		
Voice Son Gohan.	219F		
		VIDEO en PAL VO.	

VIDEO en PAL VO

Retour de Broly	109F
Bio Broly	119F
Street Fighter	119F
Le resto	Tel.

Très grand choix des jeux de PS X et SATURN à des prix canon sur toutes les News en direct du Japon.

KONCI

**123 Bd. Voltaire
Métro: Voltaire
75011 PARIS
Tél. 44 93 51 30**

Désignation	Prix
Frais port 30F ou 50F pour console	
Total à payer	

→ SUPER GAMES

En pleine expansion

Déjà présents à Béziers, St Etienne, Agde, des boutiques SuperGames s'ouvrent en Avril à Narbonne et à Sète! Encore! Encore!

Chez nous, vous trouvez le sourire, toutes les consoles et les jeux en pagaille! Et vous testez sans être bousculé votre future machine avant de mater nos rayons Goodies, un café à la main...

Appel à tous les amoureux des jeux vidéo et futurs revendeurs! La société Supergames recherche pour développer sa marque des jeunes qui en ont... (des jeux?)

Oui, nous donnons leur chance aux jeunes sans demander d'investissements pharaoniques (ni même farameux...) en vous proposant l'essentiel et le nécessaire pour démarrer votre activité.

Mais surtout, nous vous offrons nos conseils avisés (ah! l'expérience...) afin de vous éviter toute erreur!

Appelez Alain au 67 28 98 57

SG St Etienne (Denis au 77 38 49 81)

SG Vidéo Magic Agde (Bruno au 67 21 07 21)

SG Béziers (Alain au 67 28 98 57)

→ NEW TECH VIDEO

Gloire à l'Amiga

Si c'est possible! Il existe encore des pros dans le domaine Amiga! L'homme s'appelle Michel, il trône dans sa boutique du 11 arrt et propose toutes les extensions et logiciels dont vous pouvez rêver. Outre son super matos Amiga, il oeuvre aussi dans le domaine PC avec talent. D'après nos derniers renseignements, il devrait bientôt proposer des clones amiga nommés A2002-1 et aussi la Jaguar CD-system avec de nombreux jeux... Toutes ces activités ne l'empêchent pas d'obtenir sans cesse du nouveau pour les consoles Nintendo, Sega et NEC. Sans omettre la PSX vendu 4 390F en pal avec un jeu au choix (autres jeux à partir de 490F!) Votre mission, si vous l'acceptez, est de vous rendre au 34 rue de Malte dans le 11 arrt parisien (M° Oberkampf) pour vérifier nos dires de visu. Attention! Vous serez reçu "comme à la maison" par des êtres étranges venu de nul part capables de vous transporter dans Votre royaume... Vous risquez de tomber sous le charme... Pshh!!!

→ DIFINTEL MICRO

L'enseigne où il fait bon vivre !

Que vous ayez 7 ou 77 ans, leur but est de vous satisfaire, vous, les fans de jeux vidéo, de japanimation, de musique ou encore de films. Des consoles de jeux des plus simples aux plus évoluées telle que la PSX, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Dragon au collector Macross, ils ont tout testé pour vous!

Finie la tournée des boutiques à la recherche des produits et des prix, il vous suffit de s'adresser à la boutique "Difintel Micro" la plus proche. Tous les responsables des boutiques sont sympas, ils savent vous écouter et vous conseiller. Il sont leaders et vous en font bénéficier. Grâce à une publicité nationale, vous saurez qu'ils ont les dernières nouveautés en même temps que le Japon ou les USA et ce à de très bons prix. Ils peuvent également vous présenter un vaste catalogue de produits d'occasion ou une multitude de produits très spécialisés. Chez Difintel Micro vous n'avez plus l'impression de démanter la lune! En fait, il faut qu'on vous l'avoue: leur recette est simple. Ils sont 18 (démarré 18000???) à s'être regroupé autour d'une centrale d'achat qui se décarasse pour vous trouver ce que vous recherchez. Quand aux prix, c'est facile puisque la centrale achète pour et négocie les meilleurs prix, ils n'ont donc pas besoin de vous "assommer" pour avoir le sourire!

Et après l'achat, aucune crainte à avoir car sont proposés un service après-vente performant pour vos consoles et vos PC, une carte club qui vous permet entre autres d'avoir des remises supplémentaires, et ce dans tous les Difintel Micro de France. Il faut donc le reconnaître, ils sont bien dans leur peau. Que les malchanceux qui habitent loin d'une boutique Difintel Micro se rassurent, nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe. Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et rester cool lorsque vos chers clients vous demanderont le dernier volume du Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon, n'hésitez pas appelez les au 42 77 91 84; ils ont la solution.

NTV
NEW TECH VIDEO

34 rue de Malte 75011 Paris
Tél. 01 47 57 99 29 - M. G. G. G. G.
43.57.60.06
Horaires : du mardi au dimanche
10h-19h (hors week-end) - Mercredi 10h-18h

PSYAVEC JEU	490F
CELESTIAL	490F
COSMIC RACE	490F
TAJIMA	490F
DEFEND JACKET	490F
CRIME CRACKERS	490F
KING'S FIELD	490F
PROTECTOR	490F
RIDGE RACER	490F
BASE BALL	490F
TWIN COLOSSUS	490F
PRINCE OF DEN	490F
CYBER SLED	490F
KILLER THE BLOOD	490F
SAIDEN CRIFTON	490F
TEKEN	490F
SEGA SATURN + 1 JEU	4290F
QUINTUPLEUR	449F
VICTORY COAL	490F
VIRGIL FIGHTER	490F
ROCKAD SNAKE	490F
GOTHA HYDLIDE	490F
COTTA WORK KNIGHT	490F
DRAGON DRAGON	490F
DATONALISA	490F
AGAR 3 JEU	1990F
BARCLAY	490F
DEMOLITION MAN	449F
TEMPEST	439F
DRIVE	449F
CHECHER LAG	449F
KARAOKE NINJA	449F
DRAGON	449F
WOLFENSTEIN	490F
SNOW BOARDING	490F
AGAR CD SYSTEM	1500F
BATTLE ZONE	449F
CREATURE SHOCK	449F
DEMOLITION MAN	449F
HIGH LANDER	490F
VIDEO STRIKE	490F
VIDEO	490F
3DO GOLDSTAR PAL + 3 JEU	4190F
3DO FZ10 (NTSC) + 1 JEU	3590F
3DO FZ10 (PAL) + 1 JEU	3590F
CD32 + 3 JEU	1490F

Nombreux jeux sur toutes les consoles, n'hésitez pas à nous téléphoner...
Vente de matériel informatique: AMIGA et nombreux logiciels disks et CD (utilitaires, domaine public) Compatible PC à partir du DX2/66

COMMANDE: NEW TECH VIDEO

Prénom: _____ Ville: _____

Adresse: _____ N° tel (obligatoire): _____

DESIGNATION: _____

PHASE DE PORT: 100 Fds console

CHEQUE o MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o

DATE EXPIRATION: _____

SIGNATURE: _____

TOTAL A PAYER: _____

FRANCIS DE PORT 100 Fds console

SUPER GAMES

**SEGA-NINTENDO
3DO-PSX SONY
SEGA SATURN
NOUVEAU !!
LOCATIONS SEGA!**

**.SUPERGAMES ST ETIENNE
77 - 38 - 49 - 81**

**.SUPERGAMES BEZIERES
67 - 28 - 98 - 57**

**.SUPERGAMES -
VIDEO MAGIC AGDE
67 - 21 - 07 - 21**

PROCHAINEMENT DEUX NOUVEAUX SUPERGAMES!
"SUPERGAMES NARBONNE" ET "SUPERGAMES SETE"

IMPORT JAPON
GOODIES, MANGA,
DBZ, SAILOR MOON,
YUYU KASHUO...

**Si vous souhaitez créer
votre SUPERGAMES!
CONTACTEZ ALAIN au 67 - 28 - 98 - 57**



Difintel-Micro

**Unique
en France**



Hauteur
25 cm

**VEGETA
189 F**



Hauteur
25 cm

**Tortue
Géniale
189 F**



C 18

189 F



Sortie le
24 Mars
499 F

**ASSAULT
GUNDAM V2
299 F**



Hauteur
25 cm

Maquettes :
GUNDAM
FIGURINES RESINE
PATLABOR
MACROSS
GUYVER
DRAGON BALL Z...

**Chrono Trigger
699 F**



Japanimation Art Book

MANGA, CD, REVUES JAPONAISES, US COMICS, GOODS
(posters, cassettes vidéos... et des nouveautés toutes les
semaines DBZ, CITYHUNTER, KEN, Chevaliers du Zodiaque)
DES TONNES DE CARTES BRILLANTES !

Et de nombreux autres articles !

**Jeux vidéo Super Famicom, Megadrive,
NEO-GEO CD, 3 DO... CD-ROM PC**

N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !

Chantilly : 101 rue du Connétable.....	44.58.96.17
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucaut	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Cannes	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corat	34.97.52.20

Paris 3e : 64 rue de Turbigo.....	42.77.91.32
Paris 15e : 215 rue de Vaugirard.....	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet.....	44.85.73.89
Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary	30.65.79.61
Rouen : 174 rue Eau de Robec	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil	48.86.55.32
Sartroville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles - Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées

Avant de commencer à répondre à votre courrier, j'aimerais citer le proverbe du mois de mon ami Speedy Gonzatest: «En avril, gratte-toi le nombril.» Oui, je sais, cela ne fait rire que lui. Bon, maintenant que les obligations ont été faites, laissez-moi vous féliciter pour vos nombreux dessins de couvertures de Consoles+ de l'an 2000. Je n'espérais pas tant de réponses. Bien évidemment, il m'est impossible de publier toutes vos œuvres. Aussi, si vous ne trouvez pas la vôtre dans les pages du Courrier, ne soyez pas triste: elles sont affichées sur les murs de la rédaction. Et le concours continue, cela va de soi.

Monsieur et Madame T'es-vraiment-le-plus-beau ont un fils, Bomboy

MONSIEUR ET MADAME

Le vainqueur du mois d'avril du meilleur "Monsieur et Madame" est Valérie Iker avec cette blague un peu grasse (vous allez comprendre). Monsieur et Madame Aïtunproudansmonip ont un fils, comment s'appelle-t-il? Réponse: Jeff. Ah ben, bravo, Valérie, c'est du propre!

LA LETTRE DU MOIS

Pour bien débiter le courrier du mois, quoi de plus sympathique que de vous proposer la lettre d'Antoine le Saturnien? Le problème auquel il a été confronté sera très prochainement (ou a peut-être déjà été) le vôtre.

Salut à toi, grand (heu, petit) Bomboy.
J'ai une (et pas deux) question à te poser.

Voilà, l'autre jour, je suis allé dans un magasin de jeux vidéo qui vendait la PS-X et la Saturn en version japonaise. Le vendeur me proposait l'une ou l'autre console à 5 000 francs avec un jeu. Je lui dis alors que c'était cher et que je préférais attendre la sortie en France. Voici ce qu'il me répondit: "Écoute, la console que je te propose [la Saturn] est japonaise et tourne en 60 Hz, mais elle est adaptée pour tourner ici [en France] en 50 Hz. Mais ce n'est rien, car cela te permettra de jouer en plein écran."

Je lui dis:

"Ah bon?"

Il me répondit:

"La version qui arrivera en France te laissera jouer avec deux bandes noires sur l'écran, une en haut et l'autre en bas, en plus elle sera moins rapide et en plus [encore!] le jeu qui sera fourni avec la console sera Virtua Fighter. Le temps que la console arrive en France, le jeu sera dépassé depuis longtemps."

Que penses-tu de tout cela? Faut-il que je me ruine tout de suite ou que j'attende de m'acheter de la me..., du caca? Et puis d'abord, est-ce vrai?

Antoine, le Saturnien

Antoine, le vendeur ne t'a pas vraiment menti : il est vrai que les consoles PS-X et Saturn vendues actuellement en France sont trafiquées pour pouvoir fonctionner sur les téléviseurs PAL/SECAM (du moins, je vous invite à le vérifier avant tout achat!). Elles sont, normalement, vendues avec un transformateur 220/110 volts, car au Japon la tension du courant est de 110 volts et oscille à 60 Hz. Ainsi, les consoles trafiquées fonctionnent normalement en France et les jeux sont en plein écran, c'est-à-dire que l'image occupe la totalité de l'écran. Les consoles officielles PS-X et Saturn, qui feront leur apparition dans l'Hexagone aux alentours du mois de septembre prochain, seront aux normes françaises, c'est-à-dire qu'elles fonctionneront en 220 volts sans adjonction d'un transformateur de courant spécifique et qu'elles auront une prise

Péritel pour se connecter à la télévision. Normes françaises obligent, elles fonctionneront sur une fréquence du courant de 50 Hz. Jusqu'à présent, 50 Hz est toujours inférieur à 60 Hz [sic, NDLR], donc les consoles françaises seront "moins" rapides que les japonaises (environ 17% de rapidité en moins). Ce n'est pas la peine de vous inquiéter pour autant, les jeux seront tout aussi jouables et aussi beaux qu'au Japon. Deux bandes noires feront aussi leur apparition aux deux extrémités de l'écran, tout comme pour les jeux Super Nintendo et Megadrive. Rien d'inquiétant non plus! En revanche, ce que ne t'a pas dit le revendeur, c'est que les jeux des consoles PS-X et Saturn japonaises ne seront en aucun cas compatibles avec les consoles françaises! Si tu craques maintenant pour une console japonaise, je te souhaite beaucoup de courage pour comprendre les futurs jeux d'aventure, à moins que tu n'apprennes le japonais en dix leçons... Je te conseille donc d'attendre la sortie officielle de la console, qui en aucun cas ne sera du... caca!

LE KUAIRE

Allez, "once again et just for you", en direct de la rédaction, toutes les questions que vous vous posez sur le monde des jeux vidéo. Ce mois-ci, je suis en forme (de quoi, je n'en sais rien, mais je suis en forme), et je vous le prouve.

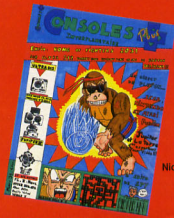
QUAND CUISSE DE GRENOUILLE RIME AVEC GENOU

Q Désolé, petit gars, mais il n'y avait pas assez d'eau dans la mare pour la rime. Ce n'est toujours pas son auteur qui pourra vous expliquer cette vanne, puisque Coluche nous a quittés, sur sa moto dorée. Passons... Tu te poses la question de savoir ce qu'est deve-



Xavier ALPOT

VOS MEILLEURES COUV'



Nicolas SEKL

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

nue la fameuse console 128 bits que certains journaux avaient présentée il y a de cela quelques mois. Comme je te comprends, une 128 bits, c'est bien alléchant...



Cette fameuse console 128 bits dont tu as entendu parler n'a jamais existé. Il s'agissait d'un poisson d'avril monté par plusieurs magazines. Cela nous a fait beaucoup rire, mais a aussi fait exploser la Hot-Line de Consoles+! Tout le monde voulait savoir ce qu'était cette console...

DIEU EST PARMI NOUS, PAS VRAI CORENTIN?



Corentin, charmant bambin d'Auzielle, petit village de Haute-Garonne où il fait bon vivre, se pose énormément de questions sur pas mal de choses.

Commençons par le commencement: il me demande si un Donkey Kong II ou un Earthworm Jim II verront le jour. Puis, il souhaite savoir si la PS-X de Sony sera meilleure que l'Ultra 64 de Nintendo. Enfin, il désire connaître mon jeu d'aventure préféré.



C'est certain, Donkey Kong Country II est en préparation et on y incarnera Diddy. Sa sortie officielle est prévue pour Noël 95! Et ce n'est pas tout: Nintendo et Rare (responsable des graphismes du jeu précédemment cité) vont développer d'autres jeux à base de technologie Silicon Graphics. Quels seront les premiers jeux à profiter de cette technologie? Cela reste encore un mystère. On parle d'un certain Mario et d'un Zelda... La PS-X de Sony sera-t-elle meilleure que l'Ultra 64? Il est très difficile de se prononcer sur une console qui n'est pas encore disponible, ni même terminée. Si l'on se fie à la seule fiche technique de l'Ultra 64, cette

console devrait cartonner un max. Ce qui est certain pour l'instant, c'est que la PS-X est une console excellente, voire exceptionnelle, et que l'Ultra 64 promet beaucoup. Quant à mon jeu d'aventure préféré, je peux te dire que c'est Secret of Mana (SNIN). Viennent ensuite Zelda III (SNIN), Brainlord (SNES), Soleil (MD) et La Légende de Thor (MD).

JÉRÉMY VOIT DES CD BLEUS PARTOUT



Jérémy Thille me demande, fort poliment il faut bien le reconnaître, si le futur lecteur CD-Rom de l'Ultra 64 bénéficiera de la technologie "laser bleu".



Tout ce qui concerne le "laser bleu" a été détaillé dans le Consoles+ du mois de janvier 1995 (C+ n° 39, "News", p. 50). Je rappelle que le laser bleu a une longueur d'onde deux fois moindre que celle du laser rouge. Par conséquent, les futurs lecteurs de CD-Rom munis de ce type de lecteur laser bleu disposeront soit de quatre heures d'images en Full Motion Video, soit de près de dix heures de musique. Je vous laisse imaginer ce que donneront les jeux du futur. Cependant, je ne suis pas certain que le lecteur de CD-Rom de l'Ultra 64 sera équipé d'une telle technologie. Nintendo a déjà mis beaucoup de temps pour décider si l'Ultra 64 serait équipée d'un lecteur CD-Rom, et je vois mal les responsables préférer au dernier moment une technologie qui ne sera au point que dans plusieurs années.

Q.G. ET C'EST TOUT!



Par un beau matin du mois de mars, une petite lettre toute mignonne est arrivée à Consoles+. Avec mes doigts de fée de Bomboy,

je l'ai délicatement décrochée et l'ai lui avec grand intérêt.

Quelle n'a pas été ma surprise de constater que son auteur (environ 1,66 m) l'a signée de deux initiales: Q et G. Conflié, le type. En plus, il me demande ce que je pense de Kasumi Ninja! Non mais, y a des claques qui se perdent!



Kasumi Ninja avait tout pour être un bon jeu: des graphismes léchés et une bande-son sympa. Cependant, lorsque l'on voit le résultat, on est franchement déçu: l'animation des différents protagonistes n'est pas merveilleuse et la prise en main difficile, voire énervante! La grosse "manette-pavé" de la Jaguar n'a pas été pensée pour les jeux de baston à la Mortal Kombat, c'est sûr! Avec cette manette, tous les doigts de la main sont utilisés pour la tenir! Comment faire dès lors pour les coups spéciaux? Kasumi Ninja reste donc un jeu à conseiller uniquement à ceux qui ont de l'argent à jeter par la fenêtre ou qui n'ont rien d'autre à se mettre sous la main.

GARRY GROTRUCK, LE ROI DU COMBAT



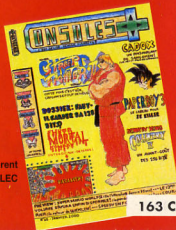
Houps, Garry, j'ai fait une erreur en recopiant ton nom, il fallait lire: "Garry, dit Gotrunks". Mille excuses.

Apparemment, tu es le roi du combat: toutes tes questions opposent deux jeux et tu désires savoir lequel est le plus intéressant. Ainsi, tu me demandes si Rayman (Jaguar) est mieux que Donkey Kong Country (SNIN) et si FIFA Soccer (3DO) est plus sympa que Super Sidekicks 2 (Neo Geo).

Lilian CRISTOFOL

Ali MERAD

Laurent M. KERELLEC





Rayman sur Jaguar n'a pas été développé de la même façon que Donkey Kong Country sur Super Nintendo. En effet, tous les sprites du jeu Rayman ont été réalisés de façon traditionnelle: les dessins des personnages ont été tracés sur papier millimétré puis ensuite adaptés sur un programme d'animation. Dans Donkey Kong Country, tous les personnages, ainsi que les décors du jeu, ont été réalisés sur des stations Silicon Graphics (ordinateurs hyper puissants à qui l'on doit, entre autres, les trucages des films "Jurassic Park" et "Terminator II"). Pour l'instant, Rayman n'est pas encore terminé, il est donc difficile de porter un jugement. Cependant, une chose est sûre: Donkey Kong Country est, lui, un très bon jeu. En ce qui concerne le deuxième match, il n'y a, à mon avis, pas photo: FIFA Soccer sur 3DO est bien mieux réalisé que Super Sidekicks II sur Neo Geo (qui est déjà un très bon jeu). Il faut dire aussi que ce sont deux consoles très différentes ne serait-ce que par leur puissance de calcul.

LE PADDEUR FOU EST-IL VRAIMENT FOU? OUI!



Hello man! Je suis Math le Paddeur fou!

J'aimerais te poser une question qui est la suivante: dis-moi, quelle est la meilleure console entre la Saturn et la PS-X (je ne te demande pas les caractéristiques techniques, mais ton avis personnel)?



Voilà un gars qui a tout compris au courrier de Bomboy! Il m'envoie une lettre avec une seule et unique question. Ça c'est un bon p'tit! Pour la peine,

je te fais chevalier du Bombeur d'Or, une récompense que peu méritent. Bon, puisque tu me demandes mon avis personnel, je vais être franc avec toi: entre la Saturn et la PS-X, mon cœur penche vers la PS-X. En effet, à l'heure où je te réponds, les jeux de la Saturn ne m'ont pas du tout enchanté. Le seul qui tienne la route est Clockwork Knight. Inutile de parler de Virtua Fighter (Saturn) qui se fait exploser par Toshinden (PS-X)! Pour moi, la PS-X est en ce moment en train de grignoter tout doucement la Saturn. Attention tout de même, je n'ai jamais dit que la Saturn était une mauvaise console, je dis simplement que les jeux actuellement disponibles sur la 32 bits de Sega ne sont pas aussi réussis que ceux de la PS-X.

JULIEN KATKOUR... CHAKTOURIAN... ET PUIS ZUT!



Salut super Bomboy, peux-tu répondre à ces trois questions?

Est-ce que Mega Bomberman est sorti sur Megadrive? Est-ce que NBA Jam Tournament Edition est vraiment différent du premier? Quel sera le prix d'un bon jeu sur Ultra 64?



Julien, ton nom de famille est vraiment très difficile à prononcer, Katchadourian (et toutes ses dents), c'est pas tous les jours qu'on en entend parler à la rédac'. Mais l'important, c'est que tu sois ici avec moi. Alors, pour répondre à ta première question, oui, Mega Bomberman est sorti sur Megadrive et l'on peut y jouer à quatre simultanément. Si tu ne connais pas le personnage de Bomberman, c'est le moment de te lancer dans l'aventure. NBA Jam Tournament Edition n'est pas très différent du premier: les programmeurs ont rajouté un mode Entraînement, de nouveaux smashes et pas mal de nouveaux

joueurs. Ainsi, à la fin de chaque quart-temps, tu as la possibilité de choisir des joueurs remplaçants. Ce nouvel NBA Jam est à conseiller essentiellement à ceux qui ne possèdent pas le premier. Quant aux prix des jeux sur Ultra 64, il n'est bien sûr pas encore défini, mais on peut faire quelques pronostics. Sachant que la console coûtera (en théorie) environ 1 500 francs et qu'elle disposera, en option, d'un lecteur de CD-Rom, deux prix sont à envisager. Le premier concerne celui des cartouches: je pense que vous devrez déboursier une somme équivalente à celle d'un jeu sur Super Nintendo (compris entre 499 à 600 francs). Enfin, en ce qui concerne le prix des jeux sur CD-Rom, il faut espérer qu'il sera bien inférieur à celui des jeux sur cartouche, c'est-à-dire sous la barre des 400 francs.

PIERRE, ÉLEVEUR DE TROLLS, UTILISE SA TV PAL



Cher Bomboy, je t'en prie, réponds à cette lettre, c'est une question de vie ou de mort.

Est-ce que Soleil sortira sur SNIN? Pourquoi n'y a-t-il plus de "Trombinoscope" dans mon magazine préféré?



Pierre, tu es ici chez toi, dans ma rubrique à moi. Les éleveurs de trolls seront toujours mes amis. Mais j'espère que tu prends soin de ces petites bêtes. Il leur faut beaucoup d'affection. Trollie, par exemple, réclame sans cesse des câlins au Panda. Il l'aime beaucoup, l'odeur est un signe de reconnaissance chez les trolls. Mais je mégère. Non, Soleil ne sortira jamais sur SNIN: c'est un produit exclusivement Sega, et il est impensable de le voir débarquer un jour sur SNIN. Quant au "Trombinoscope", nous y travaillons, dans le style de celui du C+ 35, c'est-à-dire sous forme de roman-photos.



Lita LINLAVONG

Anthony JOHANN



ÉTIENNE, PLUS COURT, TU MEURS!



Salut C+, je lis dans les publicités de votre super-mag ce genre d'annonce: "Vends PS-X (VF) ou PS-X (version PAL)." C'est bizarre, non?

Quelles sont les différences avec la PS-X japonaise et la future PS-X officielle française. Est-ce que les CD audio français fonctionnent sur la PS-X japonaise? Mêmes questions pour la Saturn.



Etienne, plus court que ta lettre, je ne connais pas et c'est pour cela que j'aime ce que tu fais! Allez, go, j'empile directement avec tes réponses, tu vas voir comme moi aussi je suis rapide. Quand tu vois marqué "VF" ou "version PAL" dans une publicité, cela signifie que les consoles PS-X (ou Saturn) ont été trafiquées pour fonctionner convenablement sur les téléviseurs français: la console est vendue avec un transformateur 220/110 volts ainsi qu'un cordon Péritel. Mais attention, les consoles japonaises ainsi trafiquées ne seront en aucun cas compatibles avec les futurs modèles français, et cette remarque est valable pour la PS-X comme pour la Saturn. Enfin, les CD audio français fonctionnent aussi bien sur les consoles japonaise, américaine, suisse, belge, chinoise que turque. Il n'y a pas de "bridage" sur la norme audio.

JÉRÔME CLÉMENT, MÊME COMBAT



Salut Bomboy. J'aimerais te poser quelques questions qui m'empêchent de dormir. Est-ce que Ace Driver de

Namco sortira un jour sur PS-X?

Pourquoi Sega ne travaille-t-il pas avec des éditeurs comme Konami ou Capcom pour la sortie de la Saturn, comme c'est le cas pour la PS-X?



Mon petit Jérôme Clément, Bomboy le somnifère est arrivé à ta rescousse. Grâce à moi, tes nuits vont de nouveau redevenir agréables. Namco est un des éditeurs phares de la PS-X de Sony. Ridge Racer et Cyber Sled en sont la preuve. D'après Banana San, Ace Driver est en effet prévu sur PS-X. Quand? Banana ne le sait pas encore, mais il y a fort à parier que le jeu sera terminé dans les prochains mois! Quant à la Saturn, sache que Konami et Capcom font partie des développeurs qui ont signé le droit d'exploiter la Saturn. Seulement, si tu n'as pas encore de jeux de ces deux sociétés disponibles sur Saturn, c'est qu'ils sont toujours en cours de développement. C'est aussi simple que cela.

HAPPY END

Ce mois-ci, j'ai décidé d'être très gentil avec Elvira. A force de lui filer coup de hache sur coup de bâton, elle commençait à prendre des couleurs de Schtroumpf bagarreur! C'est pourquoi, je vous propose, pour conclure le courrier du mois, la lettre de Philippe Delpierre, un grand fan d'Elvira (eh oui, il y en a! Tout arrive...).



Cher Bomboy, Je m'efforcerai de ne pas commencer ma lettre par: "Il était un nain et un troll..."

Ni par des superlatifs du genre: "Ton mag est hyper giga super coooooo!" (bien qu'il le soit) ni, enfin, par des compliments sur ta taille et ta hache ou des phrases dans le style: "mais elle est belle, la moustache de ce petit bambin", ou: "il est à vous, ce joli troll-troll?". Eh bien, non. Je débiterai en te remerciant

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

pour le magazine dédié par la rédaction que tu m'as envoyé, ainsi que pour le prix spécial que tu m'as décerné lors du concours de timbres. Je profite de ma présence dans Consoles+ pour passer quelques messages personnels. J'ai un petit béguin pour Elvira (ah, quelle femme!), mais n'en parle pas au Panda. Je trouve que Ze Killer est désopilant (ah, quel humour – un peu gore, il faut l'admettre). D'ailleurs, depuis qu'il existe, on voit de moins en moins de daubes sur nos écrans. La rubrique "Animé+" du Panda est excellente (je ne dis pas ça pour le calmer), au moins quelqu'un qui s'y connaît! Bravo aux news de Banana San et, enfin, à toute la rédaction (et pas que les testeurs). Non, je ne t'oublie pas, Bomboy: toi aussi, tu es super. Ton courrier est comme le vin: il se bonifie avec le temps. J'allais oublier Speedy Gonzales! Sa rubrique est très speed! Voilà, je te laisse Bonboy, une grosse caresse à Trollie.

P.S.: Est-ce que je peux t'envoyer une maquette de fanzine pour avoir ton avis ainsi que celui de la rédaction?

RE P.S.: Peux-tu m'envoyer une photo dédiée à Elvira, s'il te plaît?

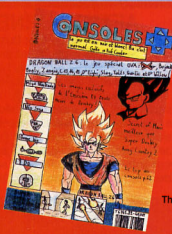
RE-RE P.S.: A quand un prochain concours de dessin?



Eh bien, en voilà une lettre qui fait plaisir à lire. Si, vous aussi, vous avez des suggestions à proposer sur Consoles+, n'hésitez pas à me les faire connaître. Peut-être aurez-vous la chance de voir votre courrier figurer dans la lettre du mois. Pour répondre à tes P.S., mon petit Philippe (et dans l'ordre): oui, oui, c'est déjà fait il suffit de lire le courrier de Consoles+.



Frédéric
SAUCE-CHABREDIER



Thomas GEERTS

Bravo à Xavier Alpot, il gagne l'abonnement du mois! Une salve d'applaudissements pour saluer l'humour de Nicolas Sekulak et Lilian Cristofol: on s'est bien gondoilé avec leurs couvertures! Et un grand merci à tous et à toutes pour ces œuvres magnifiques (n'oubliez pas de les signer et d'inscrire votre adresse).

ze killer

ZE SE PRÉSENTERA-T-IL À L'ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE?

CE N'EST QU'AU VU DES RÉSULTATS DES TESTS QUE ZE SE PRONONCERA...

TEST CHROMOSOMIQUE

Les deux vidéoludiques sont comme les autres: injustes. Un chromosome vient d'être isolé qui conditionnerait les futures aptitudes du nouveau-né à manier le paddle. A l'heure actuelle, l'absence de ce chromosome chez le fœtus est indétectable, mais une batterie de tests, élaborés par des chercheurs, sous l'autorité de Ze Killer, permet de classer l'enfant ou l'adulte (mais, dans ce dernier cas, on ne peut plus rien faire) en trois catégories. Dans laquelle te classes-tu? En fonction des résultats obtenus, Ze se présentera ou non, à l'élection présidentielle.

Question n° 1: Es-tu pour le rétablissement de la peine de mort dans les cas suivants:

- a) Vol de Consoles+ avec violence ☐
- b) Sévices et homicide sur mineurs de moins de 15 ans ☐
- c) Lancer de nain, avec récidive caractérisée ☐
- d) Consommation et trafic de cartouches ☐

Question n° 2: Quelle est, d'après toi, la personnalité qui représente le mieux les intérêts des vidéomaniaques?

- a) Dorothea ☐
- b) Jean-Marie Le Pen ☐
- c) Lucette Prévodeaux ☐
- d) Ze Killer ☐

Question n° 3: Si tu te retrouves sur une île déserte, tu emmènes avec toi:

- a) La discographie complète de Chantal Goya ☐
- b) Doom II, 2 Jaguar, 2 télé et le pote qui va avec ☐
- c) Une édition reliée cuir (1882) de "Robinson Crusoe" ☐
- d) Un aspirateur ultrasilencieux à batterie rechargeable ☐

Question n° 4: Quel est le meilleur mag? que tu aies jamais testé?

- a) "Vieille et moche" ☐
- b) "Comme d'Apô" ☐
- c) "Consoles +"☐
- d) "ソウル ブラス" ☐

**Voter ZE,
une question
de chromosome...**



Compte à points pour les réponses 1a, 2d, 3b, 4c et 4d. Et ne compte rien pour les autres, richeur!

Entre 0 et 5 points

Au-dessus de ton berceau, Carrabosse s'est acharnée à grands coups de baguette (42 cm de long, 13 mm de rayon, acier inoxydable) et le résultat est là, pitoyable. Lâche le Consoles+ que tu tiens en main, tu n'en es pas digne.

Entre 5 et 10 points

Peut mieux faire mais ne s'applique pas: tu es un joueur du dimanche et tu n'es pas le genre à passer des nuits blanches sur Panzer Dragoon. Ne t'affole pas, ça se soigne... Abonne-toi dès maintenant à C+ et fais une cure d'intoxication intensive. Garde l'espoir et inscris-toi dès maintenant au CSZKPDE (Comité de Soutien à Ze Killer, Pour une Dictature Eclairée).

Entre 10 et 15 points

Serre-moi la mince, vieux crabe, tu es un pur, un dur, un poilu. Pour obtenir la dernière cartouche en import, tu vendrais ta petite sœur. Tâche seulement d'essayer de la vendre au meilleur prix, ne te laisse pas emporter par la fureur juvénile. Tu es parmi ceux qui souhaitent voir Ze se présenter à l'élection présidentielle. Ze réfléchit encore.

Si tu as obtenu plus de 10 points à ces tests, découpe cette page et renvoie-là au CSZKPDE, Consoles+. Tu as le bon chromosome et tu as donc gagné le droit d'envoyer dans le même pli, au choix:

- Une photo de ta grande sœur au sortir du bain
- Un chèque de 500 francs
- Une affiche de campagne pour Ze Killer (pas de pommier, c'est déjà fait)

En échange, tu recevras un poil de nez de ton futur président, dans la limite des stocks disponibles.

AFTER BURNER (32X - SEGA)

C'était le bon temps! Ça fait déjà dix ans qu'After Burner a connu un joli succès en arcade. Pensez: à l'époque, voir l'action par les yeux du pilote, c'était tout nouveau tout beau. Depuis, il s'en est passé des choses... Il n'y que chez Sega qu'on n'a pas vu l'eau couler sous les ponts. Pas complexe pour un sou, le hérisson bleu électrique nous sort une resucée méchamment pixelisée, à base de gros cubes immondes, dans un cafoùillis de couleurs imbitable. Le truc à moteur avec deux ailes est moins maniable qu'un semi-remorque: si vous arrivez à exécuter un looping avec cette bestiole, vous avez même pas besoin de faire le test ci-dessus! Et n'espérez pas pouvoir viser convenablement un adversaire (sauf avec missiles lockés, où c'est carrément du gâteau), les zincs ennemis arrivent, en rangs serrés, à un tel rythme que Lucky Luke lui-même en avalerait son chapeau. Les missions s'enchaînent et se ressemblent (vous tirez sur tout ce qui bouge), sauf une (vous canardez tout ce qui est au sol). Quand je serai président, ce genre de daube sera brûlée en place publique!



CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



11 NUMÉROS
de CONSOLES+



CE SUPER TEE-SHIRT
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement
au lieu de ~~352 F~~ !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.
*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de **352 F**. Je réalise une économie de **64 F**.

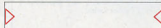
OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L
Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N°

Expire fin _____

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire



E 42

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : _____ Ville :

36.685.688
(de province composez directement ce numéro sans faire le 16)
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
Toutes les consoles, toutes les nouveautés.

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +

• Mardi ou samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER

**DISPONIBLES
EN MAGASIN**

★★ **NINTENDO** ★★

[illegible]

CONSOLE neuve + 2 MANETTES **249 F** MANETTE **49 F**

[illegible]

(+ DE 4000 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
STARWARS 79 F WORLD LEAGUE BASKET 139 F CANTONIA FOOTBALL 24

[illegible]

ANDE EXPRESS : A retourner exclusivement

des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +
.....PRENOM.....
.....VILLE.....
CODE CLIENT : | | | | | | | | | |

CONSOLE		PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/>
			N°
30 F	CONSOLE : 60 F	30 F	Date expiration : . . / . .
			Signature

DIVERS

Vds Karnov's : 380 F, Puzzled : 180 F ou éch. 3re man. N°3. Jn. Spin. Jean-Arnaud VILLEMIN, Paris-àux-Verriers. Tél. : 25.73.25.94

Vds Néo-Glo + 2 man. + mémo + Card + 1 jeu (zoom) : 1 200 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Fort, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24

Vds GG + 10 j (Sonic Triple Chuck) : 2 + 200 F. Franck CONIL, Quartier Saint-Paul, Pont de Clillon, 64410 Clillon-la-Brave. Tél. : 90.62.51.30

Vds ntx (Jn Spin, MD, 3 Ds, Florio, Néo-Glo, GB, Gyr. Cyril BENOT, 74, rue d'Arenmont, 72000 Barbaul. Tél. : 29.73.78.85

Vds SFC + 2 pads + 2 j (Secret of Mana) : 1 500 F. Vds Néo-Glo + 200 F. Simonck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24

Vds NG + 2 man. + Mémo + 6 j (ISK. Truly, Art. lot ou sép. Guillaume LE MIR, 13 bis, rue des Toulousiens, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20

Vds Néo-Glo + man. + 4 j WHZ. L. Art. Recort, S. Sépichou, 200 F. Julien DERUFFE, 71, av. Jean Baptiste Campeau, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04

Vds Néo-Glo + man. + 2 j (AOF FF17) 2 p. : 1 500 F. Simon BREDIAT, 107, rue du Hâlage, 65400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52

Vds Néo-Glo 2 man. + 3 j Sidiki, WHZ. Redingtons + 1 580 F. Didier COVIN, 41, rue de Sains, 95400 Avenirelles. Tél. : 27.61.53.93

Vds MD2 meuse + 10 j + 18 j SFC px à déb. Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri Dunant, 92500 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.02.54

Vds Jn Jaguar : Allen VS Prébidet 280 F Kasumi Nino 300 F Alain AUBRY, rue Cheneau, 61, C. 90700 Botsen-en-France. Tél. : (16-1) 46.62.12.43

Vds Néo-Glo + Art of Fighting 2 + S. Sidekicks + 2 pads px : 2 600 F. Julien ROMEY, 8, av. de la Forêt, 36300 Le Paignonnet. Tél. : 94.35.18.12

Vds 3 Ds + 4 j (Fifa, SSF, 2 Road Rash) + 2 man. px : 3 500 F à déb. Steve SAINT-JALME, 2734, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.30.95

Vds NG + 2 man. + WHZ le j : 1 800 F à déb. ou éch. ch. autres cos. Nicolas VINCENT, 3 bis, rue Sept, 62000 Lévins. Tél. : 21.70.71.29

Vds 35 j MD 20, 35 j SA, 25 j SA + 15 j + access. de 120 à 370 F. Olivier DELANDY, rue Mozart, 62, rue du Marais de Lomme, 59000 Lille. Tél. : 20.09.00.03

Vds 3 Ds NT SCIPAL + 5 j px : 4 000 F. Frédéric PICARD, 2, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.66.55.74

Vds, ach. éch. j et consoles. Rec. SFC, MD, Néo-Glo CD, 750. James MAGNIER, chemin de Barroq, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77

Vds 3 Ds + 5 j + 2 man. px : 3 500 F à déb. Steve SAINT-JALME, 2704 A, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.30.95

Vds Néo-Glo + Memory + man. (AOF FF2) : 1 500 F vds SFC. Simon BREDIAT, 1147, rue du Halage, 65400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52

Vds Néo-Glo + 2 pads + Card + Side Kicks + FF Special the j : 2 000 F. Guillaume DECORET, 9, rue des Figuiers, 66240 Saint-Estève. Tél. : 66.02.62.08

Vds Néo-Glo + 2 man. + Sidekicks + L. Bowling px : 2 000 F vds J. SFC + MD. Jérôme BAR-TOLETTI, 90, av. Général Leclerc, 03300 Cosne. Tél. : 70.31.84.01

Vds GG + 7 j + adapt. Car. et secteur + sacoches px : 3 000 F. Guillaume TRULLARD, Lieu dit, Saint-Marlin-Croix, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.08.42

Vds Philippe CD 220, 7 j, px : 3 000 F. Jean-Michel GARNIEL, Le Saint-Georges, 4, allée Georges Dutaube, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.77.99

Vds CD 32 + 10 j : 2 800 F. Philippe LARI-VE, 8, 91250 Egly. Tél. : (16-1) 49.26.91.37

Vds Art. of Fighting 2 sur Neo. Sébastien MARIN, 13, rue Gabriel Piri, 69210 L'Arsimé. Tél. : 74.01.50.61

Vds 300 Pel + 3 j + 1 j CD Demo, bis, px : 5 000 F à déb. Contrand LASELLE, 17, rue d'Herbeur, 68200 Fellenberg (Belgique). Tél. : 061.31.21.53

Vds Jn DDO. Vds sur S. Née. Adel FERNAN, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.86.39

Vds Néo-Glo + 2 j + adapt. sect. + sacoches. px : 700 F. Guillaume LEVILLAIN, Hodop-Hodop, 76700 Arcueil. Tél. : 35.90.73.14

Vds NG + 2 pads + 5 j L'apollon, FF2, WHZ, S. Side Kicks, N. Comm. Fabrice THIBOUT, 204, Le Rouhi, 67220 Fouchay. Tél. : 80.57.30.05 (N.E.)

Vds sur Néo-Glo WHZ 450 F et Blue's Journey 250 F. Frédéric VIEUGLES, 16, rue de la Gare, 71240 Sennecey-le-Grand. Tél. : 64.43.83.75

Vds Néo-Glo 2 man. WHZ + Last Resort 2 000 F à déb. FF1 : 350 F. Yves MICHEL, 7, rue des Prés au Bois, 79000 Versailles. Tél. : 16.16.53.12.79

Vds Néo-Glo + S. Kika + WHZ 301 FF2 + 8 man. + 4 j px : 5 000 F. Vincent BONNOME, La Gandonnerie, 41000 Sauge. Tél. : 14.72.49.75

Vds Néo-Glo + World Heroes 2 + 2 man. px : 2 200 F à déb. Nicolas VINCENT, 3 bis, rue Sept, 62000 Lévins. Tél. : 21.70.71.29

Vds Consoles + do n°1 : 1 au n°1 : 37, px : 150 F vds Sene des 70 F. Dani KIDDOUCHIM, 1, allée Georges Rausel, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89

Vds Jn CD 32 (bel) px : 100 F poe + part. Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arsimé. Tél. : 21.48.28.29

Vds CD 32 + 5 j Microcam, Pin Fantasy, 1 j : 1 800 F. Erwan RAUCH, 16, rue des Glycines, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.46.23

Vds Néo-Glo + man. px : 900 F. Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri Dunant, 92500 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.02.54

Vds 3 Ds de Palmtsc 4 Moins + 5 j px : 4 500 F. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.66.55.74

Vds GG bis + 8 j + transf. px : 780 F. Benoît VILA, 32B, rue du Guyon Georges Chapas, 69009 Lyon. Tél. : 74.04.54.89

Vds Néo-Glo + 3 j (Pati-Fury) : 2 man. px : 2 700 F. Cédric BEGUIN, impasse des Pâchures, 74410 Saint-Jorioz.

Vds Jaguar MD + Jn Spin de 100 à 200 F. William WAGHART, 5, av. du Platier, 62215 Op-Page. Tél. : 21.82.90.08

Vds Néo-Glo + man. + M. Card + 7 j (Stick 2 : V. Font.) : px : 2 500 F. Stéphane BRAULT, 24, rue de St-Etienne, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 39.13.68.46

Vds Combo AV complète 1 150 F à déb. C. Jemma 200 F + Jn MD. SN. Frank BAILESTER, 4, allée des Hortensias, 95000 Decines. Tél. : 78.45.87.85

Vds Néo-Glo + man. S. Sidekicks 2 p. : 1 700 F. vds SFC + 2 man. + 2 j S. de Manse px : 800 F. Simonck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24

Vds GG + sacoches + transf. + 10 j px à déb. Aziz HILALI, 150, rue Emile Zola, 41, 45, 92500 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.38

ECHANGES

Ech. ach. vds ntx sur 3 Ds, Spin, MD, GB, Gyr. BENOT, 74, rue d'Arenmont, 72000 Barbaul. Tél. : 29.73.78.85

Ech. j SN rock NR racing ch Street Race, D02 3. Victor. Samuel MASOYE, 1, rue de la Combe Joery, 52000 Foulain. Tél. : 25.31.13.23

Ech. S. Metrol ou Soul Blader (Jn sur FF3 US. Cyrille MISKEWICZ, 20, rue de Baln, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.94.37.15

Vds ou éch. Adraner 1 (150 F ou P. 600 F). Jean-Charles RLY, 42B, route de Pescaric, 06100 Nice. Tél. : 92.09.94.57

ACHATS

Ach. j MED. ach. Power console S. Grals. Christophe LIMET, 18, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.15.66

Ach. FF3 à 320 F. éch. Zeldia ch Goo ou Aladin. Vds Jn Jérôme LE FLOCH, 24 bis, bd des Frères Mallet, 29000 Quimper. Tél. : 16.58.51.78

Ach. sur CD cartouche digital vidéo (500 à 600 F) et éch. Chadette. Guillaume GUNION, 13, rue des 7 Arpents, 67400 Seltweyherstein. Tél. : 88.20.04.52

Vds Aladdin MD 150 F + autres ach. PP Cards Part. 25-24 2 F.C. Julien NOOREBERGHE, 7, rue des Pignons, 50630 Bruckereque. Tél. : 28.27.11.04

Cher. douz + Quant + 5 man. + AC Card + AOF. FF special, WHZ, Advancing, Flashlines, BMM 64 + cartes et 2 500 F. Michel. Tél. : (16-1) 30.54.11.46 (dim. 20 à 22 h)

CLUBS

Fanzine 150 LYON : Gratiell Envoy, 1 emv AS + 670 F. Thys CONNEXION, 13, rue de la Mouette, 41500 Mer. Tél. : 54.81.25.73

Fanzine New Generation. Tips MD, SN ch 5 titres à 2 800 F. David BLANCHARD, 1, rue Jules La-doumergue, 37000 Tours. Tél. : 44.44.46.09

Cher. participant à des Fanzines, rencontre assurée. David BERTHEMPS, 1032, Square Montmarial, 77260 La Ferté-sous-Jouras.

Cher. Contact avec Fanz de Manse. Yves ROUSSEAU, 2, allée Bellevue, 95400 Saint-Etienne-Copies. Tél. : 99.97.79.63

Club, ach. éch. vds J. Julien SAUT, 91, route de Biagny, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.02.47 (ap. 19 h30)

Club d'éch. sur MD : S. Née, Néo-Glo, Whiffed DESMARD, ANZ, 24300 Bontfont. Tél. : 53.56.06.28

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + A n° 42 : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 42

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ECHANGES

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers



* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

GAMES

GAMES
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2

Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

CERGY

Centre commercial Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

LILLE

Grand Place
Tél : 20 13 92 92

VAL-THOIRY GENEVE

Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

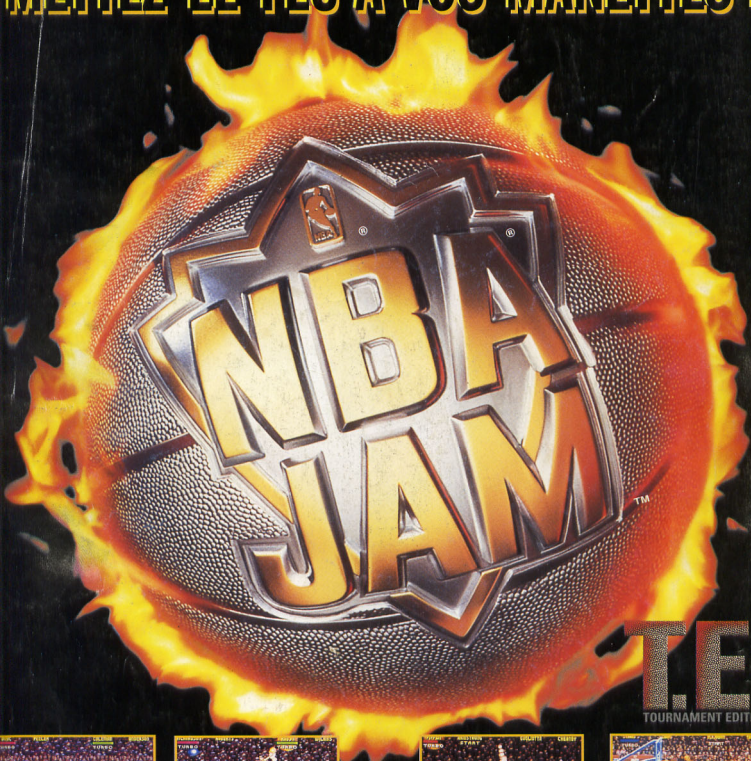
AMIENS

Centre commercial Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

VINCENNES

28, avenue du Chateau
Tél : 43 98 29 29

METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !



122 STARS DE LA NBA®



**ENCORE PLUS
DE SUPER JAMS!**



**38 JOUEURS CACHÉS,
ALL-STAR TEAMS!**



**2 MODES DE JEU GEANTS
HOT-SPOTS ET POWER-UPS!**

JEUX & ACCESSOIRES
en 36.68.10.35*
et par la
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
IN THE SNES POWER RANGERS
PAL VERSION

MEGA DRIVE

**SEGA
GAME GEAR**

MIDWAY®

Acclaim
entertainment inc.



"NBA JAM". The NBA team trademarks used herein are used under license from NBA Properties Inc. to Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. Midway, Super Nintendo Entertainment System, and Game Gear, the Nintendo PowerBooks and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive, and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway's Manufacturing Company. All Rights reserved.